LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N°13

MEGADRIVE
DES NOUVEAUTES GENIALES

JEUX
LES GIGA TESTS

GAME BOY
UNE PLUIE DE HITS

TERMINATOR II
LE FILM

PLANS ET ASTUCES
MEGAMAN II ET SONIC

25 F

M 4413 - 13 - 25,00 F

MENSUEL - OCTOBRE 91

EDITO

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Un numéro 13 c'est jamais pareil ! Non pas qu'on soit superstitieux à *Player One*, mais faut quand même se méfier. En plus, nous sommes en pleine recherche. Nous mettons au point des solutions techniques fantastiques pour pouvoir vous passer des photos Game Boy de très bonne qualité. Les plans *Player One*, vont aussi changer de style, un petit peu dans le genre des bonnes astuces sur Sonic que vous découvrirez en pages 82 à 85. Les tests de jeux sur quatre pages vont devenir fréquents. Les actus et les previews sont plus musclées, et on a pas hésité à vous passer 4 pages sur Terminator II, le film. Dites-nous ce que vous pensez de ces petits changements. Pour finir, on peut déjà vous annoncer que *Player One* est sur un gros coup, le truc géant, mais encore secret. Alors, ne lâchez pas l'écoute, les kids. Restez branchés sur *Player One*.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 22 à 31), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 80 à 87) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/16 - STOP INFO
- 18/21 - MADE IN JAPAN
- 26/38 - TRUCS EN VRAC
- 38/49 - TESTS DE JEUX
- 50/51 - POSTER
- 52/75 - TESTS DE JEUX
- 76/77 - ABONNEMENT
- 78/85 - PLANS ET ASTUCES
- 86/87 - PETITES ANNONCES
- 88 - CONCOURS PLAYER ONE
- 90/91 - SOS
- 92/93 - HI-TECH
- 94/97 - REPORTAGE
- 98 - TOP 10

REPORTAGE
Terminator II, ne ratez pas le premier film du XXIe siècle

CONCOURS
Gagnez la console de vos rêves, la NEO GEO

LA GAME BOY S'ECLATE
Robocop, Castlevania, Duck Tales et R-Type les stars du mois

LE GDI
La console de jeu du futur, rubrique Hi-Tech

36 15 PLAYER ONE
Branchez-vous sur le serveur Minitel de Player One

PLANS ET ASTUCES
Megaman II sur NES et tous les boss de Sonic

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31 rue Ernest Renan 92130 ISSY LES-MOULINEAUX Tél 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Sabine CHAVANNE
Première secrétaire de rédaction Agnès VIDAL-NAQUET
Secrétaire de rédaction Alain SABBAN
Rédaction François DANIEL, Cyrille BAUDIN Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET.
Christophe POTTIER Olivier RICHARD Olivier SCAMPS
Traductions Virginie DELMAS
Couverture Bruno BELEAMY
Plans Philippe LECONTE
Publicité tél 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing Corinne PINHAS-FOUCART
Chef de publicité Corinne FISCHER.
Assistante marketing et publicité Barbara RING-REMY
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER.

Concept visuel Fabienne ZWILLER.
Maquette composition et photogravure Pi M Création
Responsable Technique C S M
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Françoise GODARD Tél 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 250 FF
Par avion Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer 540 FF Afrique 485 FF
Media Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP Dépot légal janvier 1991

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 à 18h

Courr

Ah que *Player One* ça va fort ! Vous êtes environ 60 000 lecteurs à nous lire tous les mois. Bon OK, le prix est passé à 25 F, mais c'est toujours 5 F de moins que 30. Vous avez des pages supplémentaires et du super beau papier. En plus, dès le 15 octobre, vous pourrez trouver dans vos librairies préférées un nouveau magazine *Nintendo Player*, le petit frère de *Player One*. Et ce n'est pas tout. Dès le mois prochain, nous vous offrirons une surprise à tomber par terre... Ciao à tous.

Sam Player

Salut Sam,
J'adore ton journal... Mais accroche-toi, car voilà une série (que dis-je, une avalanche !) de questions :

1) Quand la Super NES arrivera-t-elle officiellement en France ? Et à quel prix ?
2) Quel sera le prix des jeux ?
3) Qu'est-ce que la Gigadrive ?
4) Quand arrivera-t-elle, et à quel prix ?
5) Remplacera-t-elle la Megadrive ?
6) Quand sera disponible le Méga CD-Rom ?
7) Quel en sera le prix ? Celui des jeux ?
8) Est-ce que la Megadrive baissera de prix avant Noël ?
9) Quelles seront les consoles qui sortiront d'ici un an (fin 92) ? Y aura-t-il des 16 Bits, 32 ou 64 Bits ? Et quel en sera le prix ?
Voilà, c'est tout ! Ciao Sam.
P.S : Bon courage pour les réponses.

Mégatom

Salut Megatom,
Well, t'as mis le paquet, et je vais essayer d'être au niveau. La Super NES devrait sortir vers septembre 1992. Mais pour l'instant aucune date officielle n'est fixée. Le prix, évidemment, n'est pas encore établi, mais raisonnablement, on peut l'estimer entre 1 200 F et 1 800 F (199 $ aux Etats-Unis). Quant aux jeux c'est la même chose, on ne connaît pas encore le prix definitif mais il sera sans doute compris entre 400 F et 600 F. Passons à la Gigadrive. C'est une info qui a été publiée par un autre magazine que nous aimons bien quand il ne publie pas de rumeurs. La Gigadrive en est une. A mon avis, ils ont fait une confusion et ce qu'ils appelent la Gigadrive n'est en fait que le Mega CD. Par contre, il semblerait que JVC (le fabriquant de magnétoscopes, camescopes, etc.) veuille sortir une Megadrive et un Mega CD réunis. Mais encore une fois, ce n'est qu'un projet. De même, il est evident que Sega prépare une nouvelle console dans ses ateliers de recherche. Mais pour l'instant aucune nouvelle machine n'est annoncée. Dans ces conditions tu comprends qu'il est impossible de donner une date de sortie ou un prix. Le Mega CD de Sega va sortir en décembre au Japon (officiel). La sortie en France se fera dans le courant de l'année 1992. A mon avis, vers septembre, et le prix devrait se situer pas loin des 3 000 F. Quant aux jeux, je t'avoue qu'il est difficile d'en donner le prix. On peut cependant le situer entre 400 F et 600 F. Attention, je me répète peut-être, mais toutes ces indications sont à prendre au conditionnel. Pour l'instant elles ne sont pas confirmées officiellement par Nintendo et Sega. Pour la Megadrive, aucune baisse de prix n'a été annoncée dans les prochains mois en France. Pour les consoles du futur, sache qu'elles tourneront en 16 ou 32 bits. Atari annonce une 64 bits. Mais en fait il s'agit d'une approximation car la technologie (RISC) que compte adopter Atari pour cette nouvelle machine (la Jaguar), permet d'approcher la puissance d'un microprocesseur 64 bits (qui n'existe pas) avec un 32 bits. C'est un peu compliqué, mais si tu veux des renseignements plus complets, appelle le mercredi après-midi, on te répondra personnellement. Par ailleurs, Sony va sortir une version de la Super NES avec un lecteur CD-Rom incorporé (16-32 bits). Et Nintendo prépare avec Philips un autre CD-Rom pour la Super NES. Enfin il ne faut pas oublier le CD-I de Philips dont Crevette vous parle dans ce

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier

numero Voilà un rapide point sur les nouveautés. Mais ne vous affolez pas, nous vous tiendrons au courant de tous ces nouveaux produits dans les pages de « Stop Info » Ouf ! c'est fini. Ciao Megatom

Sam

Salut Sam,
Tout d'abord, je te souhaite un joyeux anniversaire, avec un peu de retard et je te fais mes compliments pour ton mag-super-giga-génial. Je t'écris pour te poser quelques questions :
Y aura-t-il bientôt un « Plans et Astuces » pour Ultima IV sur Master ?
Comment arrivez-vous à réaliser les « Plans et Astuces » ? Est-ce toute l'équipe, ou ce sont des fidèles lecteurs qui te les envoient ?
Allez, bye Sam et à toute l'équipe.

Steph

Hello Steph,
OUUUUUUUUUI ! Wolfen est en train de vous préparer un « Plans et Astuces » pour Ultima IV sur Master. Mais il en bave, le bougre Donc, pour l'instant, pas de date de parution prévue... En général c'est Wolfen qui s'y colle tout seul comme un grand Mais il arrive que Matt ou Wonder l'aident. Parfois ce sont même des aides de jeux que vous nous envoyez qui lui permettent de s'en sortir avec plus de facilité Alors si vous voulez lui rendre service n'hésitez pas à nous envoyer vos plans d'autant que les meilleurs pourront être publiés dans « Trucs en Vrac » et ainsi gagner un an d'abonnement gratuit Pas mal, non ? Enfin, une fois que Wolfen a fini un jeu les plans sont ensuite dessinés par Philippe Leconte, notre spécialiste en la matière Comme tu le vois c'est un sacré boulot, mais le résultat en vaut la peine (sauf quand Pedro se trompe et intervertit les plans dans le magazine. Quel âne ce Pedro !). Ciao mec

Sam

Hella Sam,
Ton magazine fait partie des grands, et je l'adore. Alors je t'étonnerais pas en te disant qu'il y a des questions qui me trottinent dans la tête et ça m'empêche de roupiller tranquille !
1) Comment avez-vous réussi a faire le fabuleux metier que vous faites ?
2) J'suis lecteur que depuis un mois et je ne sais pas si vous avez testé Gauntlet, Indy, Impossible Mission et Paper Boy sur Master System ? Si oui, dane quel numéro ?
3) Et c'est quand qu'on verra vos têtes, SVP, faites une photo de la rédac dans l'prochain Player One, ce serait COOL ! Merci, j'espère que je serais publié pour montrer à mes potes que je ne suis pas un incapable

Pascal

Cher Pascal,
Quoi ? Depuis un mois seulement, tu sais pas ce que tu as raté D'abord tous les tests des jeux qui t'intéressent Mais comme je suis très coooooooool je vais te donner les références pour que tu puisses commander les anciens numéros (pour les prix, il faut que tu regardes à la page abonnement) — Bon, t'as du bol Tous les tests que tu réclames sont parus dans le *Player One* n°8 Il ne te reste qu'à le commander pour être HEU-REUX ! Pour les portraits des testeurs, lis donc la reponse a la lettre juste en dessous de la tienne Quant à tes capacités, très cher Pascal, dis-toi bien que ce ne sont pas tes potes qui doivent en juger,mais avant tout, toi-même « Les chiens aboient, la caravane passe » (proverbe arabe) Ciao

Sam

Salut Sam,
J'ai plusieurs questions à te poser :
1) Est-ce que vous envisagez de sortir des coffrets ou des reliures pour conserver les anciens numéros de Player One ?
2) Dans Player One n°3, tu répondais à Frédéric que vous étiez en train de réfléchir pour nous proposer des numéros speciaux tous les 3 mois. Ou en est cette idée ?
3) Et la photo de toute l'équipe, quand elle paraîtra ?
4) Comment est né Player One ?
Voila, j'ai posé toutes mes questions. J'espere que tu y répondras vite. Salut, à toute la rédac !

David

Salut David,
J'sais pas ce que tu comptes faire comme boulot plus tard, mais j'ai une idée pour toi Faudrait d'abord que tu te payes un turban et une boule de cristal, puis tu t'installes comme voyant au coin de ta rue, je suis sûr que ça peut marcher parce que t'es vachement doué Les reliures de *Player One* sont disponibles des ce mois-ci Si tu cherches bien dans ce numéro, tu devrais même trouver la page où tu peux les commander. Le premier numéro spécial de *Player One* va sortir le 15 octobre Il s'appelle *Nintendo Player* et il paraîtra tous les deux mois D'autres numeros spéciaux sont en préparation, mais pour l'instant on ne peut pas en dire plus — Secret Essaie de deviner avec ta boule de cristal et envoie-moi tes prédictions La photo de toute l'equipe va arriver d'ici le mois de decembre, on vous prépare une BIG surprise ! Enfin, *Player One* est ne grâce a une equipe passionnee de jeux sur console C'etait il y a plus d'un an et tous ceux qui ont participé à la creation du mag sont toujours avec nous Iggy, Crevette, Wonder, Matt, Chris, Pedro, Wolfen et tous les autres. Allez, salut David

Sam

sur le 3615 code *Player One*

Nintendo me

L'actualité sur Nintendo ne tourne pas uniquement autour de la sortie (le mois prochain) de Super Mario 3, mais aussi de plein de nouveaux titres qui feront la joie des NES et des Game Boy maniacs. Commençons ce tour d'horizon par les jeux NES.

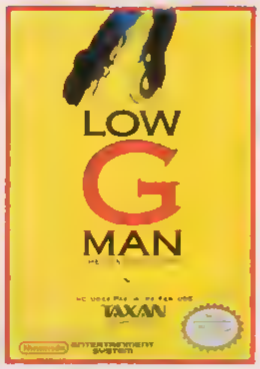
NES

Sword and Serpents

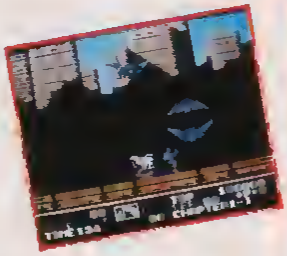
Ce jeu vous fait pénétrer dans l'univers maléfique d'un dongeon maudit. Mais vous ne serez pas seul pour affronter le serpent diabolique qui s'y cache ! En effet, privilège du NES Four Score oblige, jusqu'à quatre joueurs pourront vivre l'aventure en « direct live ». Prenant tour à tour le rôle de sorcier, de voleur, de magicien ou d'esprit, il s'agira de déloger plus de cent monstres qui occupent les salles de seize donjons différents. Amateurs de bastons et d'Héroïc Fantasy, ça va être la fête, dès ce mois-ci.

Low G Man

« G » pour « gravité » « low » pour « basse » et « man » pour « homme ». En clair, l'homme à basse gravité ! Sa capacité de résister à l'attraction terrestre en fait un héros très particulier ! Ses bonds font trois



fois la taille d'un homme, ce qui n'est pas un atout négligeable pour récupérer le robot-explorateur que nous ont dérobé des saletés d'aliens, avides de



sang humain ! Cette version sera dotée de « continue » infinis et de passwords. Disponible dès se mois-ci.

WWF

Dans la série sport en pantoufles, voici un nouveau catch. Il est, bien entendu, possible de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux simultanément. Pour devenir LE champion numéro 1, il faudra étaler et humilier huit des meilleurs et des plus puissants catcheurs de la planète.

Isolated Warrior

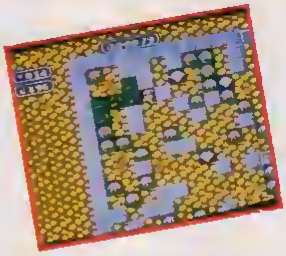
Le Max Maverick d'Isolated Warrior n'a rien à voir avec le Tom Maverick Cruise de Top Gun ! Bien qu'ils possèdent tous les deux une moto. Et à défaut d'un F-14 Tomcat, Max pilote, aussi un aéroglisseur, très pratique pour ce shoot'em up tridimensionnel. Avec six niveaux, quarante types d'ennemis différents et des pass-

words, Isolated Warrior devrait être sorti quand vous lirez ces lignes.

Boulder Dash

Ce vétéran de l'histoire risque de déclencher une larme de nostalgie parmi les plus vieux d'entre vous.

D'autant qu'il s'avère être l'une des meilleures adaptations sur la Nintendo 8 bits. Et comme toujours, il faudra jouer de la pioche



pour creuser et libérer les diamants. Pas de password, mais des « continue » infinis. Il devrait être disponible durant ce mois-ci.

Shadow Warrior

Plus connu aux USA sous le nom de Ninja Gaiden, Shadow Warrior

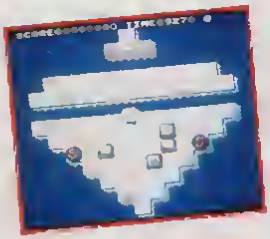
Toutes les infos su

et le paquet !

met en scène l'éternel ninja solitaire, abandonné au coeur de New York face à d'innombrables guerriers de la rue. Ce jeu, avec « continue » infinis, devrait être disponible dès ce mois-ci.

Kickle Cubicle

On termine les jeux NES avec ce petit jeu, mi-plate-forme, mi-réflexion dans lequel votre haleine fraîche tranforme tout ce qui l'approche en iceberg. Et il ne s'agit pas d'avoir



froid aux yeux pour affronter les cent tableaux qui le composent. Heureusement, il est equipé de « continue » infinis.

GAME BOY

Toutes ces cartouches devraient être disponibles ce mois-ci.

Gremlins 2

Sorti depuis seulement trois ou quatre mois aux USA, c'est avec plaisir qu'on l'accueille si rapidement en distribution officielle. Surtout que cette adapta-tion du deuxième épisode du film produit par Spielberg est excellent ! Transformé en petit jeu de plate-forme suite à la version NES, ses « continue » infinis ne seront pas de trop pour en venir à bout. Gizmo est en tête de l'escadrille anti-Gremlins...

Chase HQ

Grand classique de la borne d'arcade, Chase HQ débarque sur Game

Boy. Au volant d'une Porsche 928 S4, vous allez arrêter tous les truands en excès de vitesse. Et le meilleur moyen, c'est de leur dé-

truire l'arrière à grands coups de pare-chocs ! C'est avec impatience, que nous attendons ce méga hit au tournant.

Boxxle

Un petit jeu de réflexion, cela fait du bien après de bons jeux d'action !

Surtout que la matière grise supporte très bien les voyages ! Boxxle reprend le principe de Kwirk, avec des cartons que l'on doit déplacer sans se tromper pour les poser sur un endroit précis. Clou du

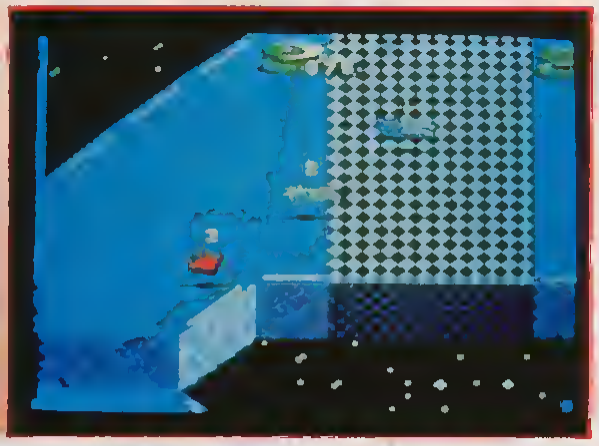
spectacle, un mode qui permet de créer ses propres tableaux ! Sans parler des petites « digit » vocales qui saluent vos victoires. Boxxle va-t-il-faire un carton ?

NES

Defender of the Crown

La NES retourne au Moyen-Age avec Defender of the Crown. Devenu un classique sur micro, il fait son apparition pour la première fois sur console. Le cocktail se compose d'un zest de stratégie et de beaucoup d'arcade-aventure. La date de sortie précise n'est pas encore connue, mais il ne devrait pas tarder.

ACTIVISION sur Nintendo



Activision est l'un des éditeurs de jeux qui a marqué l'Histoire. Cette fois, le géant américain a décidé de jouer la carte gagnante Nintendo. Les trois titres que nous vous présentons en avant-première, devraient apparaître sur NES d'ici Noël.

Sword Master

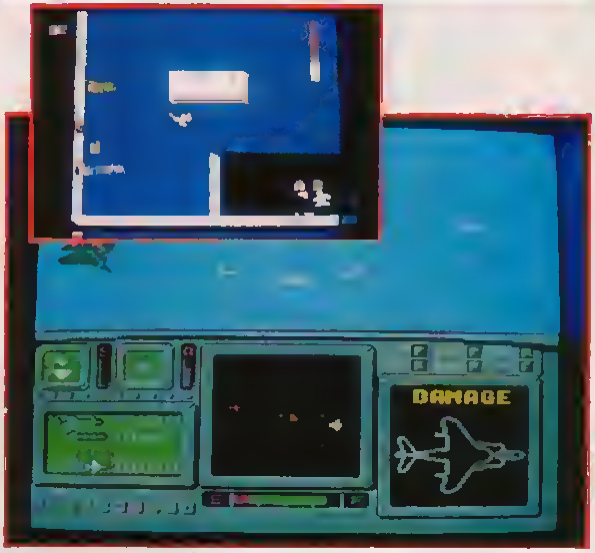
Encore un jeu qui tire parti de la grande vague d'Héroïc Fantasy qui sévit ces derniers temps. Sword Master se présente sous la forme d'un jeu de plate-forme saupoudré de batailles à l'épée. Tout dans le poignet...

Ultimate Air Combat

UAC se prétend être un simulateur de vol ! En fait, il s'agit plutôt d'un bon jeu d'arcade, avec quelques passages comme Top Gun et d'autres complètement shoot'em up. En tout cas, ça volera !

Die Hard

Il s'agit tout simplement de l'adaptation de *Piège de Cristal*, le film culte dont le premier rôle est tenu haut la main par l'inénarrable Bruce Willis. Vous êtes enfermé dans un building, seul contre des terroristes qui retiennent des otages (dont votre femme). « Joyeux Noël », pour un malheureux flic de New York !



Et pour terminer, un petit mot sur Galaxie 5 000, une course d'aéroglisseurs du futur, qui paraît particulièrement sympathique, une fois que l'on maîtrise bien les commandes.

Tous ces jeux seront testés, comme il se doit, dès que nous aurons les dates définitives de commercialisation dans notre belle contrée...

■ ■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One. Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

Nintendo joue les MR PROPRE !

Nintendo présente un nouvel accessoire assez inhabituel mais néanmoins utile : il s'agit du NES Cleaning Kit. En clair, d'un kit de nettoyage pour les nombreux possesseurs de la NES. Le kit se présente en deux parties, un petit tampon pour nettoyer les contacts des cartouches, et une cartouche spéciale pour nettoyer les connecteurs de la console. Il suffit juste de passer un peu d'eau ou de mélange spécial . Ce kit s'adresse à tous ceux dont la NES commence à supporter durement le poids des ans, ou à ceux qui l'exposent à des conditions difficiles. Avec la caution qu'apporte un produit Nintendo et une notice très claire, vous pouvez l'utiliser sans crainte, ça récure, ça dégraisse et fait briller...sans rayer !

GAME PLUS EN MAINS

Delplay, l'un des plus grands constructeurs de jouets français, se lance, lui aussi, dans la mode des consoles portables. Avec un écran à cristaux liquides noir et blanc, et un prix de vente de 400 F (120 F pour les jeux), la Game Plus se veut la Game Boy des tout-petits. Une présentation sobre et des jeux simples confirment cette volonté. On retrouve, aussi, de nombreux éléments éprouvés par la Game Boy, comme la prise casque ou la possibilité de brancher un adaptateur secteur. Cinq titres sont immédiatement disponibles : Continental Galaxie (un shoot'em up), Hyper Space (un labyrinthe), Falling Block (un clone de Tétris), Space Castle (tiré d'une très vieille borne d'arcade) et Go Bang (un solitaire). La Game Plus est particulièrement indiquée pour les plus jeunes.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

LA MEGADRIVE DECHAINEE

Editeurs américains, européens ou japonais, la Mégadrive n'est pas sectaire. Voici donc la dernière fournée de titres que vous pourrez donner très prochaioemeot à votre machine.

STARFLIGHT

Electronic Arts persiste et signe : chaque mois apporte désormais sa moisson de nouveaux titres créés par le grand éditeur américain. Jeu culte du

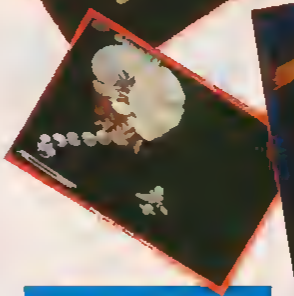
monde micro, Starflight vous propose une mission toute simple : explorer l'univers entier. Choix de l'équipage, équipement du vaisseau, contact avec les aliens, combats spaciaux, commerce, et j'en passe, il y a vraiment tout dans cette spectaculaire saga d'une richesse hallucinante. Dommage que tous les textes soient en anglais. Dispo, incessamment sous peu, pour occuper vos nuits blanches

SPEEDBALL II

Le rugby vous semble un peu calme ? La boxe Thai trop gentillette ? Alors, essayez le Speedball, un sport futuriste inventé par des programmeurs aoglais visiblement un peu dérangés. Dans cet espèce de foot décadent, tous les coups sont permis, surtout les plus vicieux. Beaucoup de baston, un peu de sport et un chouia de stratégie, le cocktail devrait être explosif

XENON II

Les amateurs de shoot them up ne sont pas souvent gatés sur 8 bits. Xenon II, adaptation d'un célèbre hit sur micro-ordinateur, arrive pile pour satisfaire les amateurs (non, Iggy et Wonder, retournez vous asseoir). Sur un scrolling vertical, tous les ingrédients du genre sont présents : vagues d'aliens, armements supplémentaires et tirs à tous crins. Mentioo « spéciale » aux monstres de fin de niveau, superbes. Voilà-t-y pas qu'on serait en présence d'un des meilleurs sboot them up de la Master, à ranger aux côtés d' R-Type ? Ça se pourrait bien, mon gars.



STREET OF RAGE

Attention événement ! créé en réponse au Final Fight de la Superfamicom, ce jeu de baston explose tout ce qui avait été réalisé auparavant sur Mégadrive. Oo ne lui décernera pas le grand prix de l'originalité, puisqu'il s'agit, encore, d'une bande de justiciers qui doit casser la tête à tout ce qui respire. Mais côté plaisir de jeu, quel pied ! La réalisation excellente s'ajoute à la variété des coups et à la possibilité de jouer en duo pour en faire uo must incontestable. Iggy révise ses cours de karaté pour vous préparer un test complet, dès le mois prochain.

TURRICAN

La Mégadrive continue à attirer la fine fleur du monde micro. Dernier en date, Turrican a connu un succès mérité sur tous les modèles du marché. Ce jeu de plate-forme croisé avec un shoot them up propose une action « non stop » ultra-difficile et des tonnes de bonus bref tout

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

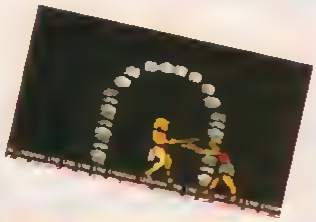
ce qu'il faut pour bien s'imposer en dépit de graphismes assez simples. Seul problème : l'adaptation semble avoir été un peu bâclée. Verdict et test complet, le mois prochain.

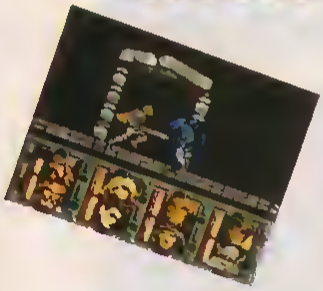
HEROES OF THE LANCE :

Grand prix « Donjons et Dragons » à Heroes of the Lance. Développée avec le concours de TSR, le fabriquant du célèbre jeu de rôle, cette cartouche reprend, en effet, toutes les règles de Advanced Donjons and Dragons et dispose d'un contexte graphique somptueux. Reste à voir si la jouabilité suivra.

SHADOW DANCER

Eternel revenant de la galaxie Sega, Shinobi repart pour de nouvelles aventures. A la différence de sa version Mégadrive, cette adaptation reste fidèle au jeu d'arcade original. Notre ninja a perdu son chien en cours de route mais continue à exploser les criminels à coups de shurikens. Même si, à Player, on a un peu de mal à s'enthousiasmer pour un jeu qui a vraiment été décliné à toutes les sauces (déjà trois variantes uniquement sur Master), cette cartouche devrait ravir les fans. Surtout que les graphismes sont excellents.





Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console.Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualite contre un chèque de 150 Frs

PROMO

GAMEBOY
1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE
STREET OF RAGE • ALIEN STORM
Nous telephoner

NEC
PC KID II **290 Frs**

GAMEGEAR
FAMICOM
NEO-GEO
LYNX
AMIGA
ATARI
COMPATIBLES

MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 21

PARIS ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 Paris
tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 Paris
tel (1) 43 38 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille
91 33 69 83

VENTE PAR CORRESPONDANCE
13, bd Voltaire 75011 Paris
TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU
16 (1) 43 38 79 65

Bon a envoyer à COCONUT ATALANTE
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

NOM
ADRESSE
CODE POSTAL **VILLE**

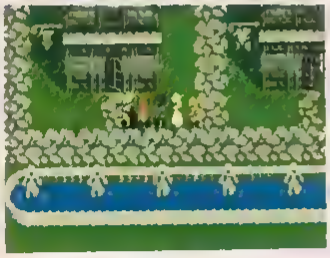
Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpent ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.

SUPER SPACE INVADERS

Prenez trois shoot them up historiques, rajoutez des monstres de fin de niveau ainsi que des armements supplémentaires, envisagez une option deux joueurs, mettez-y une réalisation digne de 1991 et secouez le tout. Vous obtenez Super Space invaders, une mixture de Space Invaders, Phoenix et Galaxian qui pourrait bien faire un petit carton, surtout qu'il est programmé par des Anglais et que, en matière de Master, les British sont les meilleurs programmeurs au monde.

PHANTASY STARS III

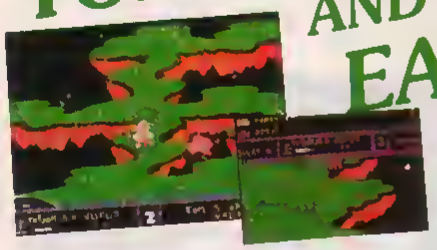
Encore un jeu de rôle sur la Mégadrive, et quel jeu ! La suite de Phantasy stars II promet d'être encore plus grandiose que l'épisode précédent. Des graphismes excellents pour ce type de soft, un scénario de première qualité et une quête d'une richesse impression-nante. J'en connais qui vont s'y reculler pour des mois entier



Et enfin. les jeux de réflexion !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. ex : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

TOE JAM AND EARL



Jeu phare de Sega of America, Toe Jam and Earl donne dans le registre délirant. Les deux premiers extra-terrestres rappeurs se lancent à la recherche des morceaux de leur navette spatiale dans un jeu d'action ultra-original bourré d'humour et de trouvailles. Ça rote de tous les côtés, ça utilise des skate-fusées et des lance-tomates, un vrai petit « cartoon » sur l'écran de votre 16 bits . En plus, on peut jouer à deux simultanément et même se séparer, pour aller se promener chacun de son côté. Enorme hit garanti !

LA MASTER EN FOLIE !

« 16 bits, qui a parlé de 16 bits ? ». Loin de se sentir mûre pour la retraite, la Master System nous régale avec une floppée de nouvelles cartouches prévues d'ici à la fin de l'année.

SONIC

Après son raid victorieux sur les Mégafans, le nouveau héros de Sega se lance à l'assaut de la Master... en attendant son passage sur Gamegear. Les graphismes sont forcément moins beaux que sur sa grande soeur mais le scénario reste le même et la réalisation semble utiliser toutes les ressources de la console. Après nous avoir halluciné sur Mégadrive, Sonic nous explosera-t-il sur Master System ? Réponse d'ici à quelques mois.

668 SUB ATTACK

Sur console, on était plutôt habitué aux guerres dans l'espace, voici la guerre sous la mer. 688 Sub Attack vous propose en effet de prendre les commandes d'un des meilleurs sous-marins du monde. De la simulation pure et dure, comme on en voit rarement sur nos bécanes. Le soft idéal pour les plus vieux d'entre-vous, mais attention, c'est pas du shoot them up !

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

R.C. 344 115 514 000 12

NOUVEAU

LES MEILLEURS JEUX VIDÉO
utilisables sur consoles NINTENDO ®

1 - La sélection des cracks : 8 super jeux de « 256 k » : 750 F
2 - Record des ventes au Japon : 16 super jeux de « 128 k» : 750 F
3 - La compil exceptionnelle : 90 super jeux de « 56 k » : 1200 F

NINTENDO ® est une marque déposée — toutes taxes et transports compris

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75008 PARIS - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26

PO13

Veuillez me faire parvenir : ☐ 1 cassette de 8 jeux vidéo au prix promotionnel de 750 F
☐ 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 750 F
☐ Les deux cassettes, la 8 et la 16, pour 1 350 F
☐ 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1 200 F

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

Nom : ..... Prénoms : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Localité : .....
Age : ..... Téléphone : .....

ELECTRONIC ARTS : TOUJOURS PLUS FORT !

Après avoir frappé un grand coup avec Road Rash, EA continue d'alimenter la Megadrive ! Sa production sur cette machine a été particulièrement importante cette année, ce qui ne l' empêche pas de contre-attaquer avec deux titres difficiles à adapter : F22 et Shadow of the Beast. Ils ont la santé, chez EA !

F-22

Comme vous pouvez le constater, l'engouement pour les simulateurs de vol va croissant sur les consoles. Et un réel manque se fait sentir. F-22 est un jeu honnête, il se rapproche quand même plus, du simulateur que du shoot-em up. Il per-mettra de patienter en attendant les célèbres simulations de Micro-prose, en cours de développement, sur les Nintendo 8 bits et 16 bits.

Shadow Of the Beast

Pari difficile, que de rendre sur console, l'émotion qu'avait provoquée ce jeu culte sur ordinateur. Au vue des premières démonstrations, cela m'a tout de même l'air réussi. Nous aurons la réponse d'ici Noël.

BALLISTIC NE PERD PAS LE NORD

Les amateurs de jeux sur micro-ordinateurs connaissent tous Accolade, éditeur américain, qui s'est illustré avec des simulations comme Test Drive ou Grand Prix Circuit. Pourquoi je vous parle d'Accolade ? Tout simplement parce qu'il vient de créer un label spécialement dédié aux consoles. Ce label s'appelle Ballistic et ne chôme pas, puisqu'il propose déjà deux titres Megadrive à son catalogue. Turrican est le premier de la liste (voir la Megadrive déchainée). Il sera suivi de Mike Ditka Power Football, une simulation de football américain, graphiquement très réussie. Ballistic proposera aussi, plus tard, une version Game Boy de Turrican Vous retrouverez les jeux Ballistic dans les prochains numéros de *Player One*.

LA LYNX FAIT DE LA RESISTANCE !

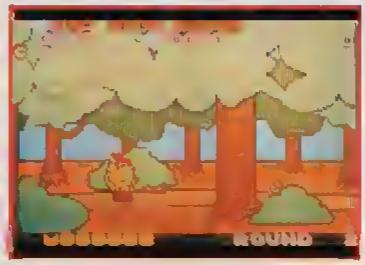
C'est un déluge de nouveautés que va accueillir en son sein la pionnière des consoles portables couleurs. On prépare Noël chez Atari ! Et cela commence dès ce mois-ci, avec APB, un jeu de poursuite en voiture.

Suivi de près par Pacland, dans lequel on retrouve le personnage de Pacman, hors de son contexte habituel, il est ici dans une sorte de beat'em up enchanté !

Nioja Gaiden est nettement plus impressionnant. Très inspiré de Shinobi, ce hit reprend le thème du ninja qui part affronter des tonnes d'ennemis dans la ville du coin. Cela devrait faire un carton chez les possesseurs du félin d'Atari.

Et l'on termine sur Block Out, précédemment sur Megadrive, et disponible dès ce mois-ci sur Lynx.

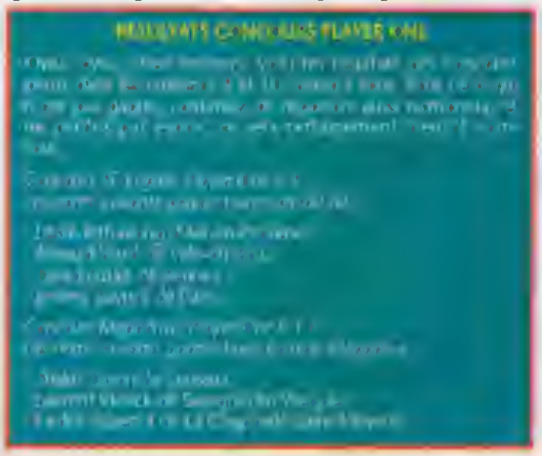
Test complet de tous ces titres dans le prochain *Player One*...



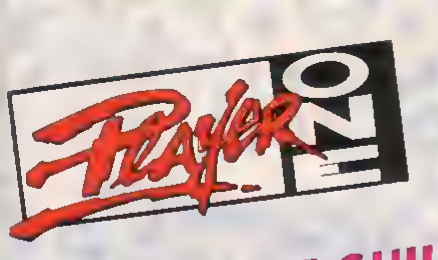
MICRO & CO ACCUEILLE PLAYER ONE

Player One participe à la première édition du salon Micro and Co. Cette manifestation inédite regroupera, aussi bien, les constructeurs de micro-informatique, de consoles, que les éditeurs de jeux. De plus, Micro and Co proposera un forum sur toutes les technologies issuent du Compact Disc (CD-ROM, CDI...). *Player One* y installe, donc, son stand du 18 au 21 octobre, au parc des Expositions de Paris (porte de Versaille). Vous pourrez, ainsi, rencontrer Crevette, Wonder, Chris, Wolfen, Iggy et tous ceux qui par-ticipent à la fabrication de votre magazine préféré...

MICRO & CO



3615 Player One



ET GUILLEMOT INTERNATIONNAL PRESENTENT LE GRAND CONCOURS NEO GEO

PLAYER ONE

Pour avoir plus de chance de gagner, participez au concours sur Minitel.

LES QUESTIONS

1) **Quel est le nom du constructeur de la NEO GEO ?**

2) **Combien y a-t-il de boutons sur le paddle de la NEO GEO ?**

3) **Donnez le nom complet du jeu de baseball sur la NEO GEO ?**

Gagnez la Rolls des consoles

1 NEO GEO et un jeu

Adressez vos réponses sur 3615 *Player One* ou, sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS NEO GEO, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 30 OCTOBRE 1991

FABULEUX !

DES PLANS COMPLETS ET DETAILLES

DES TRUCS ET ASTUCES IMPARABLES

DES MILLIERS DE PHOTOS

LE MAGAZINE DES JEUX NINTENDO

SUPER FAMICOM (SUPER NES)

Ça bouge de plus en plus fort sur la Super Famicom ! Les titres à venir sont en très forte augmentation ! Je happe le vice de cette fois, pour être sûr que vous ne vous trompiez pas, que la Super Famicom est sortie le mois dernier sous le nom de Super Nintendo Super NES, aux États-Unis. Et que cela sera probablement son nom de baptême quand elle sortira, en décembre 1991, en France. Attention, ce qui suit est véritablement historique. Le mois d'octobre va marquer un événement qui va se répercuter encore pour plus d'un an. Mais cela va changer vraiment le chose au Japon et aux États-Unis, que la France sera touchée aussi. Quoiqu'il va marquer la naissance d'un sur coup de Super Ghouls and Ghosts (Capcom), de Cameron Ninja (DECO), de Zelda III (Nintendo) et de Castlevania IV (Konami) ! Je ne sais pas si vous avez bien réalisé l'importance de la bombe que je vous ai lancée ? Vous avez là quatre des cinq jeux les plus attendus : c'est Super Mario 4 qui sont appelés à devenir les références de demain. En clair, ils seront les meilleurs jeux du monde ! C'est important, car ce sont ces cinq titres plus quelques jeux et amarts comme F-Zero ou Pilotwings qui vont faire de la Super Famicom la console la plus décisive qui soit ! La Super Famicom, conçue au peu de gros titres, et bien les seuls, et Nintendo réaffirme sa position de leader du marché. Et je ne parle pas des futurs, mais bien sûr, Dragon Quest V ou les Simpsons ! C'est comme cela que Nintendo est en train de mener son passage de 8 bits au 16 bits. Si cela continue, ils vont nous rééditer de sa vie de la NES (30 millions d'pour plaisir, rendez de par le monde !).

Tout cela ne doit pas nous faire oublier que deux shoot'em up de rêve que sont sortis sous sur cette machine : Super E.D.F. adapté d'une bonne d'arcade, et Super Aleste, la version en bleu du jeu qui existe déjà sur Mega-Drive. Devant y avoir de nous en mains la calculatrice sur les éléments qui maintenant que les programmeurs commencent à connaître les secrets de la machine. Je tiens absolument, aussi, à vous parler d'un jeu qui fera sans doute un carton quand il sortira en France (en 1991 ?), il s'agit de Super Formation Soccer ! Je vous rappelle que Formation Soccer était sans contestation la meilleure simulation de football européen (Soccer) qu'il ait existé sur NEC PC-Engine. Cette version Super Famicom promet d'être redoutable puisque elle [illegible]

MADE IN

日本製

N JAPAN

pas le délire ! Quand je vous disais qu'octobre était riche en émotions chez les Nippons, je ne me trompais pas.

On va pouvoir parler pour observer ce que ça se passe dans les prochains mois avec, tout d'abord, Nostalgia, qui n'est autre que la version Super Famicom de Prince of Persia, les graphismes y sont étonnants et tranchent totalement avec toutes les autres versions. Nostalgia est prévu pour novembre, à Tokyo. Chez Konami, Silva Saga est un drôle jeu de rôle, dans le style de Final Fantasy IV (oui encore), la référence sur Super Fami et qui devrait sortir en décembre au Japon. De plus, un jeu de plate-forme, complètement inconnu, Xardion semble les prévoyeurs, c'est en scène un « gendarme » de prison, avec des graphismes hallucinants ! Xardion est prévu pour février.

Et, pour les amateurs de courses automobiles, le mois de décembre leur réservera la surprise Nascar F1 Grand Prix, une course de Formule 1 vue de dessus, et je finis les jeux Super NES avec de Dungeon Master, le jeu de rôle préféré, qui sortira en novembre sur Super Famicom et pour la première fois sur une console.

TOP 10 JAPONAIS !

Pour vous donner une idée un peu plus précise de ce que peut être le marché japonais, je vais vous donner les derniers résultats du Top 10 des meilleures ventes de jeux sur console au Japon. Nouveau, un point, la première fois, Bloodstalker II (sur NES), comme quoi la Nintendo 8 bits n'est pas encore morte au pays du Soleil-Levant. Final Fantasy IV (Super Famicom), que après avoir régné depuis plus de deux mois, réintègre à la deuxième place. En troisième position, on trouve The Revenge of the Mystical Ninja (Super Famicom). Quatrième place, à la surprise générale, pour Wrestler, un jeu de catch sur PC Engine. En cinquième Super Mario Land (sur Game Boy, rendez-vous compte, il est sorti en 1991 au Japon !), le sixième quelques places, pour retrouver le neuvième rang, Super Mario 4 (présent dans ce Top 10, et la plupart du temps, on le trouve, un Japon presque 1 an !). Et on finit avec le N° 10, le premier jeu Mega Drive de ce top, il s'agit de Sonic, qui après trois mois, le phénomène s'est calé complètement dans le classement. Si cela vous intéresse, on vous donnera ce Top 10 nippon tous les mois.

1 - Bloodstalker II (Super NES)
2 - Final Fantasy IV (Super Famicom)
3 - The Revenge of the Mystical Ninja (Super Famicom)
4 - Wrestler (PC Engine)
5 - Super Mario Land (Game Boy)
6 - Super Mario 4 (Super Famicom)
7 - Sonic (Mega Drive)
8 - Super Ghouls and Ghosts (Super Famicom)
9 - Chrono Trigger (Super NES)
10 - Zelda III (Super Famicom)
11 - Castlevania IV (Super Famicom)
12 - Super EDF (Super Famicom)
13 - Super Aleste (Super Famicom)
14 - Super Formation Soccer (Super Famicom)
15 - Rockman (Super Famicom)
16 - Silva Saga (Super Famicom)
17 - Xardion (Super Famicom)
18 - F1 Grand Prix (Super Famicom)
19 - Dungeon Master (Super Famicom)

PC ENGINE :

Un seul cri de ralliement au Japon en ce moment : « Super Famicom ou Super CD-Rom ? ». Le nouveau CD-Rom de NEC semble bien parti pour faire encore plus fort que son prédécesseur. Il est fait dire, carrément, la seule bécane à bien marcher en plaine crise du Nintendomania. Plus de 40 jeux annoncés dès sa sortie, ça fait la bête ! Certes, la quantité ne marque pas toujours des jeux sortis. Nintendo ne pourrait pas se plaindre pas : une sacrée pétoche pour mettre de nouveau à fond les neuf boîtes.

Chez NEC, tout est fait pour barrer la route à Nintendo : sans sortir de la Super Zone le Mega-CD, prêt à guerroyer pour la suprématie des processeurs, mais il est évidemment bien plus cher et surtout dépourvu d'une bibliothèque impressionnante. Seuls quelques jeux sortent plus de 10 ans pour celui de la Super Famicom, sans Freedles, mais ne rêvez pas et surtout un nouveau logiciel de trois bons pour le système. Surtout que côté image de marque, NEC est bien plus connu au Japon que Sega. Pour le faire, l'avenir du CD-Rom pour console semble se jouer sur un standard de deux pressions différentes permettant de stocker plus de 1 heure d'image vidéo sur un seul CD ou 8 fois plus de basic.

Et si on revenait au présent ? Comme nous devons vous en donner, les softs CD ne sont encore tout frais sur le jeu d'aventure où le rôle du joueur est bien sûr mais également de la bonne action visuelle, par ailleurs toujours rapide et plus encore plus beau qu'avant. Cependant sont-ils tous et jeu à deux, ça devrait bien un jour contribuer à la vente, on espère bien. Prince of Persia arrivera début décembre. Avec un Gameplay qui a fait ses preuves et des animations époustouflantes, on revoit la bête. D'où la fin octobre exactement, les petits tapis-tapis qui sont de regular avec Pi, plus, plus prononcé bien que propos des tomes le processeur nivaux dont un avide des Bomber Man. Toutes ces merveilles sur Super-CD only. Trois autres cartouches pour le coup : Space Fantasy Zone, Space Harrier et Super Pi pour plus fort ! Attachez vos ceintures avec Star Concord, un shoot'em up alléchant et sur tout Super R-Type, Yeah !

Côté carts, nous parle beaucoup de Neo-geo II, la suite de cette réalisation de Zelda qui est Super Mario II, le premier. Le jeu ultra-rare, devrait rouler à table mais sans parler le japonais, c'est concis, il est fait le premier volet. Bientôt en boutique, Bonjour les [illegible] prononcés [illegible] en vous parlant le [illegible]

MADE IN

日本製

H JAPAN

dernier. A la fin du mois, sortira une course d'autos vue de dessus de chez Namco (franchement, ça n'a pas l'air terrible) et, en novembre, les fans de shoot them up pourront se livrer aux joies de Raiden Denetsu. Mais c'est surtout décembre qui ils doivent attendre avec impatience puisque sortira alors Dragon Saber, la gigantesque suite de Dragon Spirit. C'est tout, les Neofans, et c'est déjà pas mal pour un seul mois.

MEGADRIVE

Sega continue à mettre le paquet sur la Mega-CD, cette espèce de CD-Rom bardé de processeurs qui transforme notre bonne vieille Megadrive en un monstre de puissance. Devinez ce que nous préparent les Nippons ? Carrément Street Fighter 2, le mega jeu de baston qui empêche Wonder Boy de dormir la voit, Road Mobile, la première course auto 32 bits de Sega, Panzer Dragoon Saber, et surtout Super Ghouls'n Ghosts (ARGHHHH !!!). On aurait aimé nous faire saliver avec quelques images mais ces softs sont encore à l'état de projet et les seules photos disponibles pour le moment sont celles des versions actuelles (si vous les voyez dans d'autres journaux, vous saurez à quoi vous en tenir). Visiblement, Sega s'est donné les moyens de contrer la Super Famicom et le CD-Rom de NEC. Par contre, on peut regretter que la première fournée de titres, prévue pour décembre 1991 et début 1992, ne soit pas de ce niveau : les quelques nouveautés venues qui se sont ajoutées à la liste que vous avons donnée le mois dernier (Mes jeux de rôle mais également Sorfesse, un shoot them up) ne donnent vraiment pas l'impression d'utiliser les capacités du support.

Quoi de neuf sur cartouche ? Beaucoup, de choses pour notre bon : Ys III, de Falcom (avec un temps d'avance sur la version du CD-Rom de NEC), est moins long que les précédents volets mais reste plus que correct, Beast Warrior, qui nous propose de diriger des bataches de monstres, n'a pas vraiment le même charme et pas géant aux dires de notre cher rédac qui va à Las Vegas. J'ai gardé le meilleur pour la fin : voici Wonder Boy 5, le nouveau volet de la célèbre série et Devil Crash MD, la version légèrement réduite du meilleur flipper jamais réalisé en vidéo ludique.

Voilà de quoi patienter en attendant novembre, mais pas par la série de Rolling Thunder 2 et de Untold Line, le superbe shoot them up médiéval dont on vous a passé une photo le mois dernier. Ce n'est bon en prévision ? On ne peut pas en dire autant de Growl qui pourrait bien décevoir, étant donné la qualité approximative des graphismes. ■

Sayonara à tous.
Igor in Corvette

1-2 Neutopia II (PC Engine).
3- Bloody Deadly (PC Engine).
4- Populous : Promised Land (PC Engine/Super CD Rom)
5- Forgotten World (PC Engine/Super CD Rom).
6- Dragon Saber (PC Engine)
7- Hitch of Perfect (PC Engine/Super CD Rom)
8- Fist Fighter (PC Engine/Super CD-Rom)

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française)

avec 1 manette de jeux

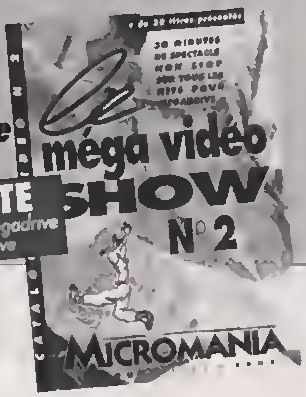
949F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG ! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive



TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J Buster Boxing (Sim)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	99F
CONTROL PAD PRD 1	195F
CONTROL PAD PRD 2	125F

TITRES A VENIR

Beanball Benny	**449F**
Danada	**449F**
Hellraiser	**449F**
JV WWF Superstars	**449F**
Morvel land	**449F**
Stormlord	**449F**
Terrican	**395F**

688 Attack Submarine	549F
Abbrams Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Arrow Flash (Arcade)	389F
Rumini Run (Course Bateau)	449F
Black Out (Reflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Strategie)	475F
Columns (Relexion)	369F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Herd Driven (Course Auto)	449F
J Madden Football (Foot Amér)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Resistance (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasie Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermilion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Strategie)	549F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

Pas valable sur avec l'Expansion. Sont à faire des mods dépendus

490F La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre cansole Gamegear !! Adaptateur Cartauche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **195F**

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	285F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Super Monaco GP	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F

Ace of Aces	345F
After Burner	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F
Alex Kid Lost Lost	295F
Alex Kid H T V	259F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	295F
Black Belt	295F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyberg Hunter	295F
Dick Tracy	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F
Fantasy Zone 2	295F
Gauntlet	295F
Ghostbusters	345F
Ghouls n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Gailes Mama	295F
Galvalius	325F
Great Basketball	295F
Impossible Mission 2	325F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sword	325F
Out Run 3D	315F
Paramania	295F
Paperboy	325F
Phantasy Star	395F
Psycho World	295F
Psycho Fox	325F
Quartz 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Summer Games	315F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	275F
Vigilante	325F
Wonderboy	295F
Wonderboy M.L.	295F

Moonwalker. Incarnez Jackson Mickey Mouse Un jeu de plateforme incomparable

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Un nouveau magasin MICROMANIA !

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

SUPER GENIAL

*Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** (*) à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs*

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)

MICROMANIA VELIZY 2

NOUVEAU

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métra et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

5% de réduction sur vos achats(*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

PROMOTIONS MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	ST/Amiga	199/199 F
Lemmings	ST/Amiga	149/149 F
Super Cars II	ST/Amiga	179/179 F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux démentiels à gagner !

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

(*) Sauf nouveautés. Prix valables sous réserve d'impression. * Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
OUVERT DE 8 HEUEES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

Réf.	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)		+ 20 F
Precisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐	**Total à payer=**	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tel

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration / Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Réglement. Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ Amstrad 464 ☐ Amstrad 6128 ☐ Amstrad 464 + ☐ Amstrad 6128 + ☐ Séga ☐ PC COMP ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Nec ☐ Lynx ☐ Gameboy ☐ Megadrive ☐ GX 4000 ☐ Gamegear

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR 990F
la portable couleur SEGA + le jeu Columns

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

Titres disponibles

Devilish (Casse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Holley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim)	215F
Shongai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Reflexion)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinya (Carte)	245F
Kinnetic Connection (Reflexion)	245F
Bainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Reflexion)	245F

NOUVEAU Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP 215F

Mickey Mouse 245F

G Loc 245F

Wonderboy 215F

Shinobi 245F

Out Run 295F

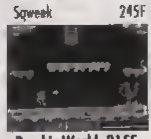
Sqweek 245F

Sokoban 245F

Space Harrier 245F

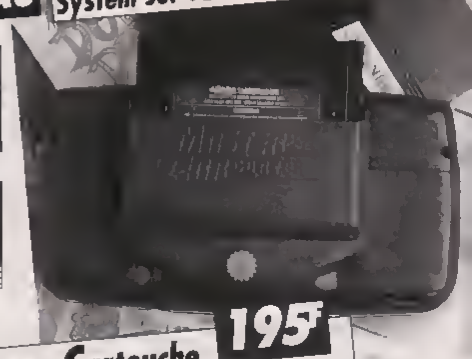
Ruston Saga 325F

Woody Pop 215F


Psychic World 215F

Fantasy Zone 295F

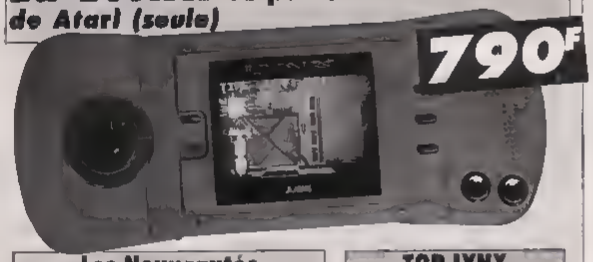
Dragon Crystal 245F



Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR 195F

Pas valable sur erreur d'impression. Dans la limite des stocks disponibles.

La LYNX 790F
la portable couleur de Atari (seule)



Les Nouveautés

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmanm (Arcade)	250F
Block Out (Reflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Reflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Renophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Reflexion)	290F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur a plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir du 290 F

Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tonna	395F
Pegaleus	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
Mark'a Maze	299F

Megaman 275F

Castlevania 2 275F

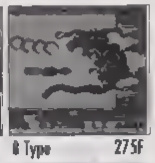
Punisher 275F

Choplifter N°2 275F

Mickey Dang 275F

Rescue of Princess 275F

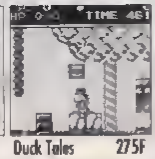
Dragon's Lair 275F


R Type 275F

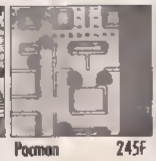
Batman 225F

F1 Race 245F

Skate or Die 275F


Duck Tales 275F

Northstar Ken 275F


Pacman 245F

Maru's Mission 245F

WWF Super Stars 275F

Hunt for Red Oct 245F

Burger Time de L. 275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race (*)

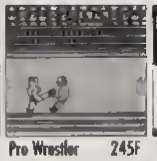
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

Nouveautés à venir

Beetle juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Elevator Action (Plateforme)	275F
Final Fantasy 2 (Aventure)	295F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Terminator 2 (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

Paperboy 245F


Pro Wrestler 245F

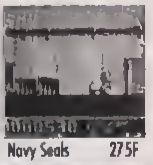
F1 Spirit 275F

Ghostbuster 2 275F

Rolan's Curse 275F

Sworld of Hope 275F

Nemesis 2 275F


Navy Seals 275F

Battle Unit Zeoth 275F

Mickey Mouse N°2 275F

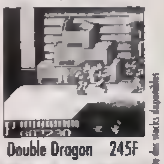
Gremlins 2 275F

Robocop 275F

World Cup Soccer 275F

Contra/Oper. C 275F

Teenage Mutant 225F


Double Dragon 245F

Nemesis 195F

NBA All Star Chal 275F

Game Boy est une marque déposée de Nintendo. Prix valables sauf erreur d'impression. (*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!

La boutique du Game Boy

LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy

LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!

ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

TRUCS en VRAC

Salut à tous ! Il paraît que le nombre 13 porte malheur. Eh bien, ce n'est pas le cas de cette fabuleuse rubrique. En effet, c'est encore dix pages d'aides de jeu, de « cheat mode » et de « password » qui vous sont proposées. De quoi réjouir les plus grands comme les plus petits (ceux tant aimés par Crevette). Allez, maintenant place aux trucs.

On ne peut pas dire qu'il n'ait pas été brillant, ce cher Aristide, euh, Julien BRIAND. En effet, il sait se servir de sa Lynx, la preuve :

LYNX
GATES OF ZENDOCON
Vous voulez des codes ... en voici, en voilà :
ZYBX, XRXS, ANEX, NEAT, YARR, EYES, NYXX, ZYRB, SRYX, BARE, STAX,SZZZ, RAZE, TRYX, STYX, YARB, BREX, STAB, BOXX, ZEST, TENT, BROT,STOB, XTNT, BOTZ, SNAX, ZORT, RATT, NEYT, TERA, BYTE, BETA, TRAX,ZEBA, ZETA.

MAXENCE (fille, garçon, les deux, aucun, on ne sait pas trop) a choisi Super Hang On pour devenir Maître Es Trucs. Voici l'objet de son doctorat.

MEGA DRIVE
SUPER HANG ON
Voici un code pour accéder « directos » à la compagnie des jouets : 2FFOB 122F20131FFFRCG9D6AOEFN.

Il y en a qui ont de drôles de nom, voire de surnom, lui, c'est BLEU-4. Demain j'aurai mauve à pois vert-pomme-32. Toujours est-il que voilà son truc sur NEC.

NEC
GOMOLA SPEED
Quelques codes pour ce jeu :
Niveau 6 : Marron, Blanc, Jaune, Marron, Marron.
Niveau 7 : Marron, Blanc, Jaune, Blanc, Marron.
Niveau 8 : Rouge, Marron, Blanc, Vert, Rouge
Niveau 9 : Jaune, Blanc, Blanc, Marron, Jaune.
Niveau 10 : Vert, Jaune, Jaune, Vert, Marron
Niveau 11 : Blanc, Blanc, Vert, Marron.
Niveau 12 : Blanc, Rouge, Blanc, Vert, Jaune.

Vincent LE BRIS ne s'est pas brisé les os sur sa Master System, la preuve, voici les trucs qu'il nous a trouvés.

MASTER SYSTEM
GHOSTBUSTERS
Prenez tout d'abord les initiales AA puis le code : 7527602186, remplacez le 8 par un 0 puis ajoutez n'importe quel chiffre. Si la somme obtenue ne vous convient pas, remplacez le 0 par un autre chiffre jusqu'à ce que la somme vous plaise.

André FAURE a fait très fort. En effet, si le dernier niveau de Ninja Spirit sur NEC vous paraît infranchissable, voilà le moyen de le passer.

NEC
NINJA SPIRIT
Au stage 7, mettez-vous au bord de la falaise et laissez-vous tomber à la verticale. Comptez une seconde et tournez, à fond, à gauche. Ensuite, comptez cinq secondes et redressez sa chute pour passer entre deux ninjas. Puis, tournez, tout de suite, à gauche à environ une largeur du ninja de la falaise et redressez votre position pour rester dans ce « couloir », vous arriverez, enfin, face au boss.

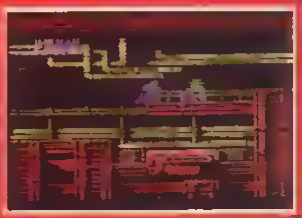
TRUCS en VRAC

Thomas (to ketchup) GAUDIANO est un pro de Spell Caster, alors il a décider de nous envoyer un code de derrière les fagots que voili, que voilà.

MASTER SYSTEM
SPELL CASTER
Ce code permet d'avoir 999 de magie, afin de tuer le dieu serpent (dernier moostre) : uuumH3sJSzWWmsNMoCSNXd8C. Après avoir fait le code, n'oubliez pas de prendre le collier à Kuma dans la ville d'Izumo, c'est un continue.

Nicolas et Karine DOUCET ont peut-être commencé tout doucettement à jouer aux jeux vidéo, mais toujours est-il que, maintenant, ils envoient leurs trucs, eux !

NES
BATMAN
Si vous bloquez au niveau de la cathédrale parce qu'il y a trop d'ennemis, voilà un truc : quand vous en voyez un perché sur un bloc, allez-vous en plus bas et remontez. Faites cette opération, jusqu'à ce que l'ennemi disparaisse, et vous aurez le privilège de rencontrer Fireburg.



Il doit nager en eau claire, comme son illustre homonyme, pour s'en sortir aussi bien sur sa NES. Bon, voilà le truc de Fabrice CARRON.

NES
XEVIOUS
Peu de temps après que vous ayez atteint la première série de murs tournoyants, vous trouverez un lac. Lancez une bombe dedans, un « S » vous rapportera une vie.

L'expression « avoir été grand clerc » signifie être clairvoyant. Je peux dire que Lucien-Laurent CLERCQ l'a été, vu la quantité des trucs qu'il a envoyés pour sa NEC.

NEC
TALES OF THE MONSTER PATH
Si vous laissez les boutons enfoncés dans l'ordre suivant, vous aurez un éclat de rire garanti : Select, Run, 1 et 2 puis écrivez Speed-Up et ensuite faites, Reset puis Run.

NEC
DRAGON SPIRIT
Pour avoir le test « son », faites la séquence suivante, pendant la page de présentation : Gauche, Droite, Bas, Haut, pressez Select, puis Gauche.

NEC
DUNGEON EXPLORER
Pour avoir un personnage hyper-baléze : entrez, soit le code HNPAG INHFM, soit le code DANGE ONEKA.

NEC
PC KID
Au tout début du jeu, allez à l'extrême gauche de l'écran et sautez la tête la première sur le sol. Prenez la fleur, c'est une vie gratuite.

TRUCS en VRAC

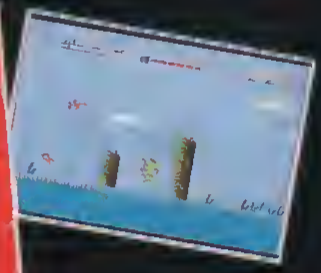
Cela faisait longtemps qu'il ne nous avait pas envoyé de trucs, ce cher Yves CAPET. Et vu ce qu'il nous a expédié, on peut dire que c'est le début d'une dynastie.

NES
SUPER MARIO BROS
Dans le monde 1-2, sur le tuyau du bout, détruisez les deux premières briques, sautez à travers le mur et prenez le deuxième pot. C'est une Warp Zone pour le monde 5-1.

NES
ZELDA
Dans la deuxième quête, la bague bleue se trouve en haut à droite, il faut passer à travers les rochers de la case en dessous.

NES
ZELDA II : THE ADVENTURE OF LINK
Pour vaincre le gardien de la salle du triforce, il faut utiliser le pouvoir de « thunder », ça lui enlève son masque ; ensuite il faut sauter pour le frapper , il change de couleur passant au bleu

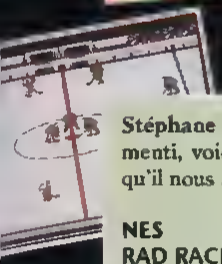
NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
Parlez au passeur de la rivière morte avec le coeur de Dracula : il vous emmènera dans un autre monde avec un palais, et au bout,un diamant. Devant certains lacs, il suffit de s'accroupir avec le cristal rouge pour faire apparaître un passage secret. Dansceratains cimetières, vous pourrez trouver des marchands, en déposant de l'ail à divers endroits. De cette manière, vous trouverez le poignard en argent et le sac en soie. Il y a, aussi, des palais, où vous pouvez passer à travers les murs sans les détruire. Par ailleurs, le fouet et la flamme se trouvent à gauche du palais de Bodley. C'est un marchand qui vous le donne si vous avez un « morning star ».



Stéphane RAVETTIER aime-t-il les choux-raves ? Grande question à laquelle je ne saurai répondre. Tout ce que je sais, c'est qu'il aime la NES

NES
TRACK AND FIELD II
En nage libre, au moment du départ, appuyez sur le bouton A pour plonger et restez sous l'eau, le plus longtemps possible, c'est-à-dire tant que votre niveau d'oxygène vous le permet. Ensuite, appuyez sur les boutons A et B jusqu'à la fin de la longueur et recommencez l'astuce du début. Vous gagnerez l'épreuve de natation sans problème

NES
ZELDA
Pour parvenir au niveau cinq, vous devez vous rendre dans les collines perdues. Il vous suffit, alors, de monter d'un écran quatre fois de suite.



Stéphane MANTAS ne nous a pas menti, voici sa « tonne » de trucs qu'il nous a envoyés.

NES
RAD RACER
Appuyez sur A et Start pour avoir accès à l'option « continue ».

NES
BLADES OF STEEL
Quand vous êtes en championnat, appuyez sur Bas et le plus vite possible sur B, alors vous aurez automatiquement le puck.

Olivier RIVEREAU est resté rivé sur Shinobi, il nous confie ses premières impressions, euh, ses premiers trucs, bien sûr.

MASTER SYSTEM
SHINOBI
Voici comment affronter les différents chefs :
Ken Oh : sautez sur le mur de derrière lorsque les flammes apparaissent, puis accroupissez-vous ou marchez sous elles, enfin sautez et tirer dans les yeux.
Black Turtle : sautez et faire feu puis ressauter et refaîtes feu, etc.
Mandrenara : Montez juqu'aux gardes du corps horizontaux. Pressez les deux boutons en même temps très rapidement, puis débarassez-vous du méchant
Lobster : foncez-lui dedans en utilisant le sabre. Puis sautez et tirez-lui dessus, etc.
Ninja Maléfique : lorsqu'il saute, donnez-lui des coups de pied et continuez de lui sauter dessus, lorsqu'il sera dans un coin, donnez lui un coup de pied, des coups de poing ou tirez-lui dessus sans vous arrêter.

TRUCS en VRAC

Encore un, dont je ne sais pas différencier le nom du prénom, alors, exceptionnellement, il aura deux noms (ou deux prénoms) Il s'appelle **HENRY RENAUD**, et il nous a envoyé des trucs pour sa NES.

NES
SUPER MARIO BROS II
Voici les meilleurs personnages à utiliser suivant les mondes :
Mondes 1-1, 2-1, 2-2, 3-1, 4-3, 5-3, et 6-2 Toad.
Mondes 1-2, 3-2, 3-3, 6-1 et 6-3 : Mario.
Mondes 1-3, 4-1, 4-2, 7-1 et 7-2 · Princesse
Mondes 2-3, 5-1 et 5-2 : Luigi.

Il nous a complètement scié par son truc sur NES, **David TESSIER**. Alors le voili, le voilà.

NES
GRADIUS
Les Warp Zone sont au niveau 1, il faut que le quatrième chiffre du score soit égal à 4 et détruire tous les vaisseaux qui sortent des forteresses. Au niveau 3, il faut abattre seulement dix têtes ennemies.

Quand vous monter une tente de camping, il vous faut quatre piquets de tente. Je vous dis ça par ce que **Sébastien CARPIQUET** (de tente) est un spécialiste en la matière. C'est aussi, un vrai pro de la NES, d'où sa place, dans cette rubrique

NES
CASTLEVANIA
Dans la 2e zone du niveau 2, montez sur la première marche après la statue de chevalier et restez-y trois secondes sans bouger. Un trésor apparaîtra, alors, devant vous.

Mathias KREMER oous a écrémé tous ses jeux pour nous filer son truc sur Track and Field.

NES
TRACK AND FIELD
Pour la 3e journée du championnat du monde, entrez le code suivant : 5L1+Q3ZD (coeur).

Avec un oom pareil **Jérôme CARETTE** se doit d'être un joyeux drille Enfin du moment qu'il est un joyeux et talentueux truqueur, c'est le principal

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IV IN SHINOBI WORLD
Au tableau 3-2, au début sautez sur la passerelle à droite puis sautez en haut à gauche. Vous serez, alors, sur un autre étage où vous pourrez passer la presque totalité du tableau et où vous gagnerez deux coffres. Ensuite à la liane, transformez-vous en boule de feu et allez vers la droite, vous aurez accès à une autre pièce, où se trouve un coffre.

Il se surnomme **JAPO**, ça veut dire **J'Adore Player One**, c'est sympa mais pour trouver un jeu de mot, c'est pas le pied. Enfin, vous la connaissez sûrement, celle du petit chien qui nous jappe au nez

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX
Au round 1-2, il y a un passage bloqué par des pierres. Il faut les casser avec l'hyppo et se changer en tigre. Eosuite, il faut aller jusqu'au deux œufs et sauter sans avancer, lancé trois fois, l'oiseau fera apparaître un trou dan le ciel. Uoe fois dans le trou, il faut se rendre toujours en haut à droite pour se retrouver au round 6-1, de même pour aller au 6-2 et au 7-1

Voici trois steacks, euh, trois trucs bien saignants que **Christophe SEIGNANT** nous a concocté sur Super Mario Bros 2. Bon appétit.

NES
SUPER MARIO BROS II
Dans le monde 1-1, quand vous arrivez dans le souterrain, grimpez à la liane puis allez à droite et prenez votre élan, accélérez et sautez de l'autre côté de la falaise. Ensuite, détruisez le muret vous atteindrez le monstre de fin de niveau. Au monde 1-2, entrez dans la première jarre que vous verrez, tirez, le légume vous vaudra une vie supplémentaire. Au niveau 3-1, entrez dans la première porte que vous voyez et laissez-vous tomber dans le trou. Entrez, alors, dans la porte au fond, vous pourrez y

Christophe CUSSAC est un spécialiste des jeux de labyrinthe. Normal il détecte à l'avance les culs-de-sac. .

NES
SUPER MARIO BROS II
Pour passer du monde 5-2 au monde 7-1, il faut prendre Luigi. Arrivé en haut de l'echelle, il y a un plafond, où se trouvent une potion et une cruche, prenez la potion et mettez-la sur la cruche. Après être descendu dans la cruche vous atteindrez le niveau 7-1.

TRUCS en VRAC

Mario Junior n'a pas donné son nom, mais je ne lui en veux pas du tout. En effet, vu la qualité de la lettre qu'il m'a envoyée, je peux tout lui pardonner. Je ne dis qu'une chose : chapeau le p'tit Suisse (car c'est un Suisse), il faudrait que les p'tits Français me fassent également, des lettres aussi claires et belles que la tienne.

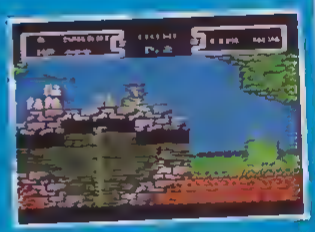
NES
SOLOMON'S KEY
Avec votre premier homme, lorsque vous atteindrez le 17e niveau et toucherez l'incassable bloc gris à l'extrême droite 11 fois de suite, Dana sera transformée en bon vieux Mighty Bomb Jack. Aussi, tous les personnages à l'écran se changeront en fées-bonus.

NES
ZELDA II : THE ADVENTURE OF LINK
A Midoro, dans le château n 2 (the Swamp Palace), frappez les statues de pierre au dehors. Vous pourriez être assez chanceux et obtenir une potion magique rouge. Et dans le château n 4 (the Palace of Maze Island), n'essayez pas de battre Doomknocker avec juste votre bouclier. Vous aurez besoin du Reflect Magic. De même pour Carock.

NES
BATMAN
Lorsque dans le jeu vous rencontrez des « Drop Claw », vous savez ces machines du plafond qui m'envoient des pinces mouvantes, agenouillez-vous à sa gauche ou à sa droite et « punchez » tout ce qui tombe. Au bout de trois, relevez-vous, prenez les bonus et recommencez le procédé vingt fois s'il le faut. Vous pourrez ainsi, rattraper les vies perdues et faire le plein d'armes. Par ailleurs, dans la salle d'alarme (4-4), il y a trois plates-formes (une grande et deux petites). Allez très vite sur la centrale et agenouillez-vous vers la gauche et « punchez » à plusieurs reprises, lorsqu'un des deux carrés arrive. A vous, la victoire !

NES
DOUBLE DRAGON
Pour battre les deux « Abobos » qui sortent du mur dans la mission 3, utilisez des coups de pied en vol.

NES
DUCK TALES
Tous les murs ne sont pas solides, vous pouvez passer à travers, certains en Transylvanie. Dans ce même niveau, si vous donnez un coup de canne dans les armures vous pouvez trouver des gâteaux ou, si vous avez moins de chance, c'est le casque qui vous tombe dessus (un écart sur le côté permet de l'éviter). En Amazonie, vous rencontrez au début une statue (après être descendu par la vigne). Bougez la plate-forme de manière à ce qu'elle soit à côté de la statue et sautez de façon à accéder aux deux chambres cachées. Après avoir quitté le souterrain, vous serez bientôt harcelé par l'abeille. A ce moment-là, allez à droite lorsque la plate-forme de lancement arrive, l'abeille vous laissera, alors, seul. Traversez, ensuite, le pont cassé, grimpez vite la vigne, allez vers la droite et après être passé dans un passage étroit, découvrez un coffre au trésor, en utilisant le Pogo. Retirez le coffre, il y a dessous un passage secret vous emmenant à la fin du niveau.



NES
FAXANADU
Un conseil, abstenez-vous des leçons de magie et de judo. Elles n'en valent pas la peine, vous découvrirez, bientôt par vous-mêmes, comment les maîtriser.

NES
STEALTH A.T.F
Lorsque l'indicateur « Locked On » scintille, et que vous tirez, essayez de garder l'avion ennemi à l'écran. Si vous le faites, votre missile thermique l'éliminera. Si vous le laissez quitter votre champ de vision, le missile filera sans l'endommager.

(NB Wonder : vous avez vu, en plus, ses trucs sont dignes de la qualité de sa lettre.)

TRUCS en VRAC

En voilà un qui a du avoir son BAC jeu avec mention. D'ailleurs, Gilles LE BACHELIER nous envoie ses trucs.

NES
MEGAMAN
Une fois arrivé a un robot de fin de niveau, sélectionnez une arme et des que le rayon de celle-ci touche le monstre, appuyez sans arrêt sur Select Il suffira d'un ou deux tirs pour le détruire

NES
SOLOMON'S KEY
A certains endroits, si vous créez un bloc pour le detruire, vous ferez apparaître ensuite des objets. Ainsi, vous pouvez trouver des ailes d'or qui font sauter un signe dans les salles 7, 15, 23, 31 et 39. Dans les salles 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28,32, 36, 40, 44 et 48 vous pouvez touver des signes du zodiaque qui font apparaitre des salles secrètes. Les étoiles de David, elles, peuvent être trouvées dans les salles 9, 13, 17 19, 21, 29, 46 et 47. Par ailleurs, pour récupérer les deux pages et avoir la princesse Likita, il faut avoir les signes du lion du verseau et des poissons, ainsi que les buit étoiles de David. Dans la pièce n°50, il faut aller à droite, monter, taper avec la baguette dans le miroir et détruire une pierre grise à gauche du miroir. Il ne vous restera plus, qu'à taper dans la « Solomon's Key ». Certaines pièces contiennent des joyaux en forme de losanges, si vous tapez dans les bleus, vous pouvez avoir une boule de feu, des pièces d'or ou une boule de cristal rouge Les jaunes, elles, rapportent une super boule de feu, un parchemin ou une cloche

Tu sais Arnaud LAMARCHE à pieds c'est cool, mais rien ne vaut les ballades à moto, c'est nettement moins fatigant Bon, tout ça pour dire que tu as des trucs sur NES.

NES
ZELDA
Voici où se trouvent les six premiers niveaux de la seconde quête de ce mirifique jeu Le niveau 1 se trouve a la même place que dans la première quête Pour atteindre le niveau 2, il faut remonter d'un écran par rapport au debut, puis aller trois écrans vers la droite, et enfin, trois vers le haut, pousser une statue et vous y voilà Le niveau 3 se trouve à l'endroit du niveau 2 de la première quête Avec votre sifflet vous faites apparaître les marches qui mènent au niveau Vous accéderez au niveau 4, si vous avez le boucher magique Puis allez aux collines perdues. Si vous avez le radeau et que vous allez au niveau 4 de la première quête vous irez tout droit au cinquième Enfin le niveau 6 est atteignable par le cimetière, en bas à droite, et en donnant un coup de sifflet Par ailleurs, si vous allez à Spectacle Rock, puis le plus loin vers la droite et que vous poussez l'une des pierres vous découvrirez . l'épée magique. De même, si vous allez où se trouvait le bracelet dans la première quête, si vous montez tout droit et que vous vous dirigez aussi loin que vous pourrez vers la gauche, vous verrez une échelle Grimpez-y, allez vers la gauche, descendez l'échelle et poussez une statue, vous aurez alors la lettre en votre possession.

Devant la beauté de l'automne Cedric ROUX nous donne la couleur, et ce, sur sa NES.

NES
ZELDA II
Emplacemeot des conteneurs de cœurs :
Le premier se trouve au sud de Papara Palace dans une clairière au bord de la mer (ah ! Sea, sex and sun) Le deuxième est situé au sud-est du bloc sous la ville de Rauru, dans une caverne bloqué par un rocher. Le troisième est placé au nord du 5e palais, allez à l'ouest en partant de l'île puis mertez le cap sur le nord et enfin vers l'est. Enfin, le dernier se trouve sur la cité, à l'est de Three Eyed Rock.
Emplacement des conteneurs de Magie :
Le premier est au sud de North-Palace. Le deuxième se trouve à côté de la grotte où il y a le marteau. Cassez le rocher et vous tomberez dans un gouffre. Le troisième, lui, est caché à l'ouest de Maze Island, tandis que le dernier se trouve à New Kasuto.
Emplacements des vies :
Vous trouverez une vie au sud de la bridge, une autre au nord du Swamp of Saria, une troisième dans le cimetière (Graveyard), une quatrième au nord de Kuruso et dans les palais n°6 et n°7.

TRUCS en VRAC

Sylvain BASTE s'est « bastu » contre plein de monstres sur sa NES, et il en est souvent sorti vainqueur. Ses trucs en exclusivité .

NES
COBRA TRIANGLE
Voici les méthodes pour vaincre les monstres · pour le premier dragon, visez le cou avec le triple tir et les missiles à têtes chercheuses Pour le crabe la technique est identique. Le calmar est détruit en lui tirant à la face. Quant au deuxième dragon, si vous n'avez pas une force en réserve, vous êtes cuits. Mais si vous en avez une, activez-la. Quand vous voyez le dragon, visez le cou en mettant toute la gomme

NES
WIZARDS AND WARRIORS
Quand vous vous retouvez devant le sorcier, la meilleure arme pour lui faire sa fête est la baguette magique. La technique est identique pour le squelette.

Aurélien (vaut mieux l'auras) BAUDINAT raison pour laquelle il envoyer ses trucs.

MASTER SYSTEM
PHANTASY STAR
Voici l'ordre dans leq (private joke · Crevett de scabreux) vos a NOAH (???).

MASTER SYSTEM
YS
Pour vaincre facilem tout, d'abord, revêtir et le toucher seulem bords du damier. De apparaître moins de tr

Eh, peuchère ! C'est Nicolas le Marseillais qui n'a pas voulu donner son nom. Mais ce n'est pas grave, car le voilà au « Panthéon » (est décousu) des truqueurs en tout genre.

MASTER SYSTEM
BLACK BELT
Arrivé à la fin, appuyez sur les deux boutons rapidement, tout en faisant tourner le paddle dans toutes les directions. Vous ne vous battrez, alors, que contre les chefs.

Erwan LE GUIFFANT (toi bien la poire) doit être un joyeux drille. Le principal est qu'il ait plein de trucs pour sa Master System.

MASTER SYSTEM
SECRET COMMAND
Au 3e et 4e tableaux, vous pouvez continuer le jeu (en sélectionnant le mode 2 joueurs). Déplacez, simplement, la manette de gauche à droite, tout en pressant les deux boutons lorsque votre partie se termine.

Olivier LEULIETTE aime les paupiettes. C'est pas drôle, mais ça rime. Ca peut paraître fou mais c'est pour la frime. En attendant, voyons les trucs et savourons-en le suc.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY II IN MONSTER LAND
Au round 4, un ressort vous propulse au-dessus d'une petite île. Au lieu de vous laisser tomber dans l'eau, à gauche de l'île, allez directement au chef de niveau, tuez-le, puis, revenez sur vos pas pour, cette fois-ci, aller dans l'eau. En repassant devant la porte vous remarquerez qu'elle n'est plus barricadée. Toquez et retuez le monstre. Celui-ci vous redonnera de l'argent et, au lieu de la clef que vous possédez déjà, un gros coeur qui remontera votre niveau de vie au maximum.

J'espère que Yann JEHANNEUF joue aussi aux anciens jeux, sinon il risque de perdre une partie du plaisir que lui procure sa console.

MASTER SYSTEM
THE NINJA
Au quatrième passage pour trouver le rouleau vert, il faut décocher plusieurs étoiles de ninja (ou shuriken) sur la statue du lion blanc de gauche. Cette opération ne peut se dérouler qu'une seule fois par partie.

TRUCS en VRAC

que deux Wonder (c) tu
bien déjeuner. C'est la
était d'humeur à nous

el vous devez prendre
j'te vois venir, y'a rien
mis : MYAU,ODIN,

ent Dark Delt, il faut
oute l'armure d'argent,
nt lorsqu'il est sur les
cette façon, vous ferez
ous.

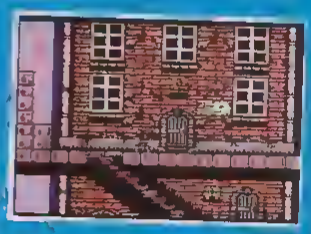
Il n'est pas si fou que ça **Guillaume GETE** La preuve, c'est déjà la deuxième fois que ses trucs passent dans cette géantissime rubrique

NES
SUPER MARIO BROS
Vous voulez des vies pour ce giga jeu, en veux-tu, en voilà.
Niveau 1-1 elle se trouve entre le 4e pot de fleurs et le premier gouffre que vous rencontrerez. Sautez pour la faire apparaître
Niveau 1-2 rendez-vous devant le premier gouffre. Sautez sur la plate-forme, tout en haut. Mettez-vous tout à droite de la plate-forme et sautez. Cassez, alors, la brique que vous verrez juste après, puis descendez Et le champignon vous tombera, alors, dessus.
Niveau 2-1 : avancez jusqu'à voir deux guerriers Koopa verts. Entre les deux murs, où ils se baladent, sautez pour faire apparaître une brique. Mootez dessus puis tapez. Le champignon apparaîtra, alors.
Niveau 3-1 allez sur le pont, puis sautez en l'air un peu avant le trou
Niveau 4-1 après le second gouffre, avancez de trois cases sur la plate-forme. Sautez et la vie sera à vous
Niveau 5-1 avancez jusqu'à avoir passer deux tortues volantes. Sautez sur le muret qui suit, puis avancez en tombant, en faisant apparaître la vie
Niveau 8-2 : une fois sur le tremplin, sautez puis tapez dans la brique au-dessus.

NES
RYGAR
Avant de tuer le monstre « Eruga » à la fin de la forêt, entraînez-vous bien Ensuite, dès que vous arrivez au monstre, précipitez-vous sur lui en utilisant votre pouvoir « Assaut et Attaque » il explosera Par ailleurs, pour aller au palais de Dorago, se rendre sur l'île de Sagila, et allez à l'opposé de la tanière de cette dernière Utilisez alors l'arbalète en vous mettant derrière le tronc d'arbre et en appuyant sur B.

NES
ZELDA II
Pour trouver le marteau, allez à Sariatown Entrez dans la grotte comme pour aller à Death Mountain. Prenez, alors, les grottes se situant à l'est, où bien celles du sud, si c'est impossible. Dans les cavernes ne prenez pas les ascenseurs En sortant du labyrinthe de grottes, allez vers celles situées près d'un rocher, vous y trouverez le marteau (attention, il vous faudra pas mal d'énergie et la totalité de vos vies pour battre tous les ennemis de l'ensemble des grottes).

NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
Le couteau d'argent se trouve à l'entrée du cimetière le plus à l'est. Il suffit d'y poser un morceau d'ail De même si vous posez un morceau d'ail à l'emplacement le plus à l'ouest du cimetière le plus à l'ouest, vous aurez le sac en soie. Par ailleurs, pour récuperer le diamant (la meilleure arme contre Dracula), il vous faudra aller voir la vieille femme à l'ouest du 3e palais



Gabriel FERRIOL habite St-Léger-Du-Bourg-Denis (c'est ben vrai, ça !), et de ce coin riche en truqueurs, il nous envoie ses trucs

MASTER SYSTEM
KENSEIDEN
Au premier château : pour une potion, mootez sur la tête de bouddha et poussez le paddle vers le haut. Au second château mér
chose pour un passage secret.

TRUCS en VRAC

Tiens, en v'là un qu'a un nom à coucher dehors avec un billet de logement. Il s'appelle NNREIZARNOCOAY et ne le dites pas mais j'crois qu'c'est pas son vrai nom, comme son pseudo, Casque Noir, qui indique qu'il est brun avec de nombreux cheveux longs. Ce qui est vrai, en revanche, c'est qu'il a une Master System et des trucs à vous faire partager.

MASTER SYSTEM
ENDURO RACER
Lorsque vous êtes prêt à atterrir, cliquer rapidement et longtemps sur le bouton d'accélération Votre atterrissage sera plus long et plus ralenti (plus efficace aussi, lorsque vous avez pris l'option « Engine »).

MASTER SYSTEM
SECRET COMMAND
A un seul joueur, lorsque vous tuez plusieurs hommes en même temps Au bout d'un certain temps, vous aurez des « L et des « S » ainsi que des « ? » Au bout de 2 « ? » vous gagnez une vie gratuite

MASTER SYSTEM
BATTLE OUT RUN
Voici dans quel ordre il faut acheter les pièces du moteur pour arriver à la fin du jeu.
Body acheter le 1 A à 3 000 puis le 2 B à 8 000 et enfin le 3 C à 18 000
Tire d'abord, le 2 A à 1 000, puis le 5 B à 3 000 et le 11 C à 8 000
Engine · le 3 A à 2 000, le 4 B à 5 000 et le 10 C à 12 000.
Chassis · 7 A à 2 000, 8 B à 5 000, 12 C à 12 000.
Nitro . 13 A à 1 000, 2 000, etc

MASTER SYSTEM
AMERICAN PRO FOOTBALL
Voici quatre codes .
1 - 3CFFDMKMFRFFQFU6FWM7FA2FF,
2 - 4RFFD4MMF1FLSWSEFJK7FARJFF,
3 - AZFF6FFFFFF22FMNFFX7FFFWFF,
4 - NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF

Gaël (d'avion) ARNOU a pris son envol pour nous apporter ses trucs en vrac... que je transmets avec le plus grand plaisir.

MASTER SYSTEM
DOUBLE DRAGON
Dans la mission n°3, avant le pont de la montagne, mettez-vous à deux centimètres du précipice et attendez les ennemis de pieds (euh, de main) fermes, tapez des poings, et ils tomberont dans le ravin

Fredéric LECLERC a été très clairvoyant sur sa Master System. C est pour celà qu'il voit ses trucs publiés

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III
Quand vous êtes en homme-faucon, montez dans la tour du village et sautez sur la passerelle Placez-vous au-dessous de la flèche rouge et mettez la manette vers le haut, celà vous mène directement au dernier dragon.

A défaut de ne pas vouloir nous la donner, peut-être que Julien GEVAENT (d'ouest) voudra nous la vendre, sa Master System. Mais je doute, je doute .

MASTER SYSTEM
WONDERBOY
Arrivé dans les mondes magiques que l'on obtient en prenant un objet (exemple sac, lunettes de soleil, etc), il faut prendre le deuxième cœur Vous irez, alors, à la pancarte n°4 du niveau.

MASTER SYSTEM
GOLDEN AXE
Le meilleur pouvoir que l'on puisse prendre est celui du dieu du feu De plus, arrivée à « Titan le Sanguinaire , il faut balancer le pouvoir puis le toucher deux fois grâce à un tourniquet de l'épée (!) et vous en aurez fini avec cette infâme créature

TRUCS en VRAC

On ne peut vraiment pas dire . « Bof, pas terrible », en lisant la lettre de Stan BOFFY En effet, ce n'est pas moins de cinq pages de trucs que Stan (Laurel ?) nous a envoyées.

MASTER SYSTEM
ACTION FIGHTER
Au début, au lieu de marquer votre nom, inscrivez l'un ou l'autre de ces deux codes, DOKI PEN ou SPECIAL Et vous aurez la surprise de commencer le jeu dans de meilleures conditions

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD II IN HIGH TECH WORLD
Poussez la manette vers le haut et appuyez une dizaine de fois sur le bouton 2, vous aurez 3 vies en plus, mais il faut un minimum de 400 $. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez.

MASTER SYSTEM
BLACK BELT
Voici comment vaincre tous les chefs :
Chef n 1 Ryu Il faut d'abord se baisser et donner des coups de pied, puis lorsqu'il commence lui aussi à donner des coups de pied, ecartez-vous, sautez pour atterrir devant lui et donnez-lui des coups de poing, en
Chef n°2 Hawk Il faut éviter ses etoiles de lancé Ensuite, coincez-le contre le mur et mettez-lui des coups de pied
Chef n° Honta Il ne faut pas bouger. Puis, lorsqu il fonce sur vous, sautez et retournez-vous, donnez un coup de pied, coincez-le contre le mur et donnez des coups de poing
Chef n 4 Om S adosser au mur et ne donner que des coups de poing, votre energie baissera, mais vous aurez le dernier mot.
Chef n°5 Rita Il faut lui taper dans la tête, puis à la poitrine, à la ceinture, et enfin, dans les pieds Recommencez et pour l achever, sautez-lui dessus en lui donnant un coup de pied
Chef n°6 Wang Il n'y a pas de tactique Faites des sauts chassés et soyez veinards.

MASTER SYSTEM
CHOPLIFTER
Tirez plusieurs fois sur la première base de fusées ennemies et peu après, Superman apparaîtra, du coup, les prisonniers s'enfuiront deux fois plus vite. Au deuxième niveau, volez derrière le vaisseau de guerre, tirez Et voilà les dents de la mer (!!) Enfin pour échapper aux éruptions volcaniques du 3e niveau, entrez dans la grotte derrière-vous et ressortez. Les blocs de lave ne pourront plus rien vous faire

MASTER SYSTEM
FANTASY ZONE
Quelques conseils. Achetez toutes les pièces du moteur, ainsi vos armes ne s epuiseront pas.

MASTER SYSTEM
GOLVELLIUS
Pour tuer WARUZO, mettez-vous a la jointure de la 3e et de la 4e dalle de sa salle et ne bougez plus Il viendra tout seul s'empaler sur l'epée, il ne vous restera plus qu a regarder le genérique de fin

Ouf ! C'est tout, pour cette fois. Comment (?) ! J'ai oublié quelque chose ? Oh, c'est vrai ! Il y a encore Crevette à la rescousse. Cher crustacé, c'est à toi.

PUNCH OUT
Encore un code pour PUNCH OUT sur NINTENDO : 800 422 2602; à la sonnerie de PHONE, DEBRAY freddy

Voilà, nous en avons ,enfin, fini. Quoi vous en voulez encore ? Ben, il faudra attendre le mois prochain, maintenant. Allez, salut ! Et bon jeu.
Rubrique réalisée par Wonder Vette et Crefra. Euh, par Crevette et Wonder Fra.
Pour nous écrire : Wonder Fra « Trucs en Vrac », 31,rue Ernest-Renan, 92130 - ISSY-LES-MOULINEAUX.

THE BATTLE OF OLYMPUS ★

Une aventure en pleine Grèce antique avec une pléiade de monstres mythologiques, ça peut être intéressant. Surtout si les dieux de L'Olympe sont de votre côté...

Orphée, s'tu veux, c'est un mec, s'tu veux, qui n'hésitait pas à s'impliquer pour une cause lorsqu'elle en valait la peine. Ben ouais, même à l'époque y'avait de grandes causes à défendre : «Des cabillauds à moins de 5 sesterces (comment ça, pas frais mon poisson ?), la reprise à au moins 50 % de sa valeur de tout esclave ayant servi moins de trois printemps consécutifs par n'importe quel grossiste, et surtout, l'accès aux thermes les dimanches et jours de fête à toute personne munie de sa carte Olympus, (avec la carte Olympus, je me débarrasse facilement de mes puces !). Bref, Orphée militait pour tout ce qui était censé rendre la vie plus agréable aux citoyens et citoyennes grecs. Mais tout ça n'a aucun rapport avec le jeu.

L'ILLUSTRE ORPHEE

En fait, si Orphée est illustre, c'est parce que Ophée c'est vous (un peu d'autosatisfaction n'a jamais fait de mal à personne). Et en tant que héros votre rôle est de récupérer votre dulcinée qui se trouve au royaume d'Hadès, le dieu psychopompe. Cette pauv' fille ayant trouvé le moyen de se faire mordre par un serpent venimeux (en plus) immédiatement après vos noces. A force de marcher pieds nus, ça devait bien finir par lui arriver. Pourtant on fabrique d'excellentes sandalettes en peau de chèvre véritable, mais non, elle n'en a fait qu'à sa tête (qu'elle avait fort jolie d'ailleurs...). Bref...

HEUREUSEMENT IL Y A APHRO

Eh oui, heureusement **Aphrodite** vous a pris en pitié et vous a suggéré de partir à la recherche de trois nymphes, chacune déteotrices d'un fragment d'amour (oh, que c'est beau !). Seule la reconstitution de ce « triptyque » vous permettra de recoller les morceaux de votre coeur brisé. Pour cela, l'aide des dieux de l'Olympe ne sera pas de trop. Evidemment, vous ne pourrez pas compter sur Hadès, sauf pour vous mettre des bâtons dans les roues. Ainsi, dans

chacune des huit villes que vous allez devoir visiter se trouve un temple dédié à une divinité différente. Allez d'abord voir **Zeus** à Arcadia, cela vous permettra d'être reconnu des autres dieux qui vous offriront alors chacun un objet indispensable pour mener à bien votre aventure. Par exemple, Athéna, dont le temple siège en Attique, vous offrira un bouclier dont l'utilité paraît évidente. Une précision toutefois : **Hermès**, le messager des dieux censé résider à Argolis, ne se trouvera pas dans son temple; il aura été appelé par Zeus. Vous devrez donc retourner dans le temple de ce dernier.

A L'UNANIMITE, JE CONTINUE

Notre héros se rend donc dans les temples divins lorsqu'il le faut et doit également, dans un premier temps, se procurer le **bâton de Fennel**, qui sera sa première arme vraiment offensive. Pour cela il va tout d'abord en Attique, où il rencontre une charmante dame qui lui révèle entre deux sanglots que son petit garçon a été enlevé par un horrible vampire mi-femme mi-serpent. Ce n'est qu'après avoir occis le susnommé suceur de sang et rendu l'enfant à sa mère que celle-ci vous remettra le bâton tant convoité. Mais celui-ci possède un pouvoir (celui de lancer du feu) qui ne peut être utilisé que si **Orphée** va voir **Prométhée**, un vieillard enfermé quelque part en Argolis et gardé par un lion féroce. Plus tard, dans la province du Péloponnèse, il se retrouve dans une forêt labyrinthique où l'attendent deux adversaires redoutables. Pour vous aider à vous y retrouver, sachez que dès votre arrivée dans cette province, si vous prenez la porte à l'extrême

3

4

droite puis la deuxième porte à gauche, la deuxième à droite et la première à droite (fin de la visite, n'oubliez pas le guide), vous trouverez l'hydre, qui une fois terrassée, vous laissera libre de rencontrer l'esprit des forêts, une jolie fée aux ailes papillonnantes. Celle-ci fournira une épée à Orphée, qui s'en servira pour anéantir le cyclope qui se trouve dans la même région. Cette fois, je vous laisse le soin de découvrir où exactement. Je crois vous en avoir assez dit, et préfère arrêter là, les révélations. Une quête ça se découvre, ça se déguste comme un plat amoureusement préparé pendant des heures, ça se vit, c'est une expérience exceptionnelle et unique, c'est... Bon, d'accord, j'en fais peut-être un peu trop, mais quand même.. Et à tous ceux qui oseraient prétendre que si je n'en dis pas davantage c'est parce que je n'ai pas été capable d'aller plus loin, je ne dirais qu'une chose : « Taisez-vous ! ». Et puis quoi, je ne vais pas gâcher le plaisir à Wolfen de vous pondre un petit Plans et Astuces de derrière les fagots, non ? Je sais, je sais, je suis d'une humanité rare. C'est une question de principes.

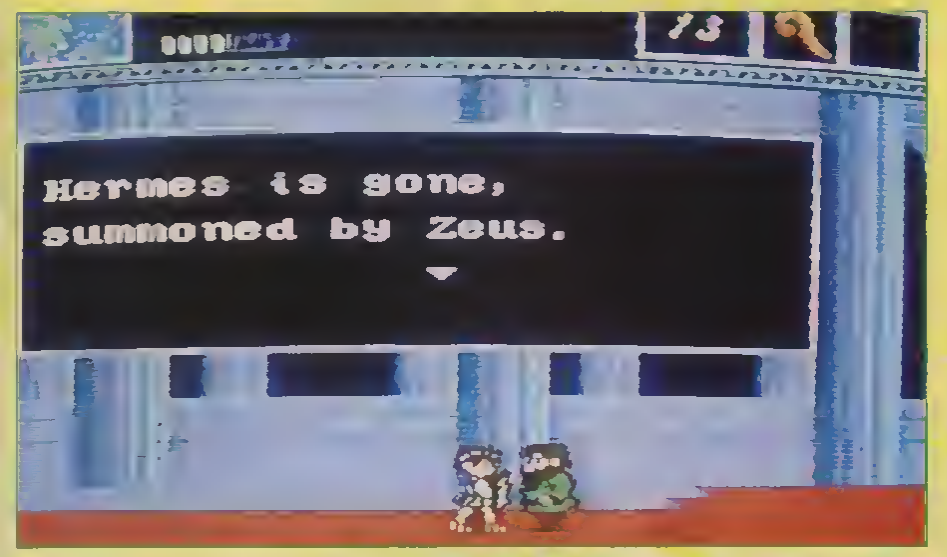
UNE AVENTURE DIGNE DE CE NOM

Pour qu'un jeu de ce genre soit suffisamment accrocheur et agréable à jouer, il lui faut réunir certaines qualités essentielles. Ainsi, on ne pourrait pas imaginer une véritable quête sans vastes territoires à explorer, sans multiples objets à amasser et à utiliser à bon escient, et surtout, sans but à atteindre, même si ce dernier point est surtout psychologique. En l'occurrence le sauvetage de votre bien-aimée, quoiqu'étant un objectif peu original, constitue un dessein motivant. Voilà pour le côté accrocheur. Pour l'agrément de jeu, vous conviendrez avec moi que la simplicité des commandes et la bonne visualisation des informations à l'écran représentent des atouts importants. Eh bien, Battle of Olympus, à notre grand bonheur, les réunit tous les deux. Vous voulez voir quels sont les objets en votre possession ? Rien de plus simple. Appuyer sur « start » et un tableau apparaîtra, comblant ainsi vos désirs. A ce moment-là, vous pouvez vous saisir de l'arme ou de l'objet qui vous importe en le désignant puis en pressant le bouton b. Facile. En cours de jeu l'objet selectionné sera utilisable grâce à « select ». Pas compliqué tout ça, mais suffisant

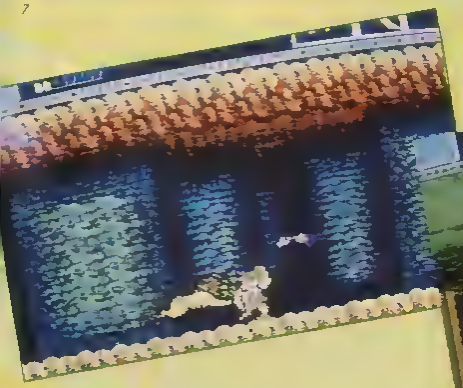
5

6

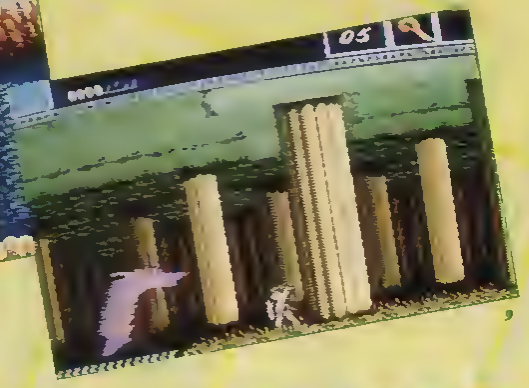
Toujours pour le côté pratique, la possibilité de noter un code en cours de partie (attention, celui-ci ne vous est délivré que dans les temples divins, il constitue les paroles du dieu) afin de reprendre votre quête, ultérieurement, est appréciable. De même, lorsque vous mourez, vous pouvez soit recommencer depuis le début du stage qui vous a vu succomber, soit choisir de reprendre à partir du temple où vous avez ouï pour la dernière fois les propos d'un dieu, vous retrouvant avec les mêmes armes et objets que vous possédiez alors. Cela a son importance car s'il est parfois plus pratique de recommencer à partir du temple, il faut prendre garde, à ce moment-là, de ne pas avoir récupéré un instrument quelconque entretemps : vous le perdriez. Et si je vous dis ça, c'est parce que j'en sais quelque chose.



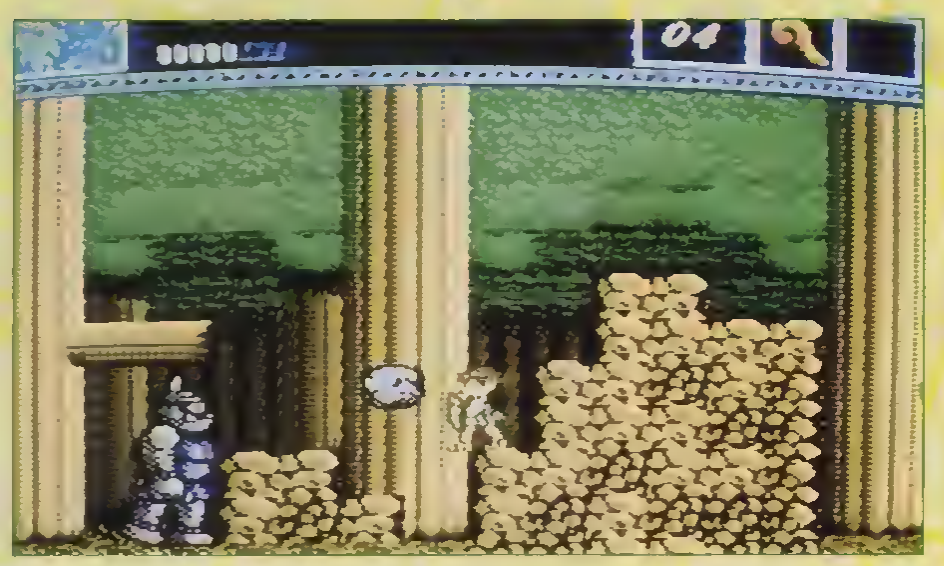
7



8



9



10

UN SENTIMENT DE DEJA VU

Malgré tout le bien que l'on peut penser de ce jeu, il est tout de même indéniable qu'au niveau de l'originalité ce n'est pas extraordinaire. Des aventures de ce genre on en a déjà vues sur NES, et il en est même une à laquelle il ressemble étrangement : Zelda 2. La recette étant éprouvée, ce jeu ne surprend pas mais ne déçoit pas non plus, loin de là, sa réalisation étant de très bonne facture tant pour l'animation, que le graphisme, ou le choix des couleurs... Un achat indispensable à tous les « Nintendiens » aventuriers et fortement recommandé à tous les autres. Dixit ■

Apollo Chris

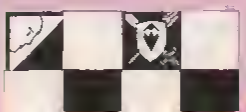
Legendes
1- Voila la carte de toutes les villes que vous eu rez a visiter
2 Prenez le taureau par les cornes avant d aller voir
3 Zeus, pere de tous les dieux (on se prosterne SVP)
4- Athéna vous offre son bouclier
5- En plein combat contre ce vampire-archer qui, une fois vaincu
6 Vous permettra de posseder le bâton de Fen nel (merci madame)
7 Hermes s est tiré chez son patron Sapristi!
8 Ce lion garde Promethée. Kill it !
9 Cette hydre vous donnera du fil a retordre Solete vo !
10- Ce cyclope battrait tous les records de lancer de poids

92%

EN RESUME

THE BATTLE OF OLYMPUS

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 95 %
- Animation : 92 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Ourée de vie : 94 %
- Player Fun : 96 %



TIME LORD

Un jeu de baston sur la petite reine de l'arcade-aventure, ça donne un jeu de baston mâtiné d'arcade-aventure. Elémentaire, mon cher Watson.

Certains, quand même, se compliquent la vie. Tenez, prenez les Drakkhons. Au lieu d'envoyer calmement leurs armées à l'assaut de la Terre, comme tout alien qui se respecte, ils ont préféré élaborer un plan bien plus retors. Profitant de leur maîtrise des voyages dans le temps, les « visqueux » ont envoyé des émissaires dans quatre périodes clés de notre histoire. Leur mission ? Modifier le cours de cette dernière afin de prendre le contrôle du présent. Est-ce que j'ai besoin de vous raconter la suite ? Bravo ! Vous avez tout trouvé : c'est encore vous qui vous y collez. Rien dans les mains, rien dans les poches, il va falloir bastonner à tout va pour faire échouer ces projets machiavéliques. Il y a vraiment des jours où on ferait mieux de rester couché...

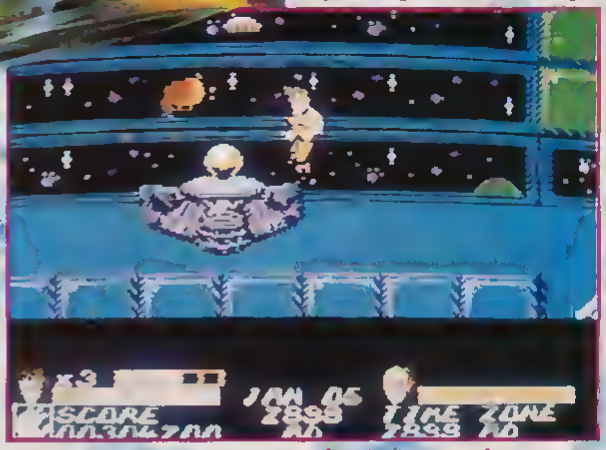
RETOUR VERS LE FUTUR

Après un petit level d'introduction, très facile, destiné à vous faire comprendre les principes de base du jeu, la bataille se déroule sur quatre niveaux représentant chacun une époque que les Drakkhons ont infiltrée : Château du Moyen Age, ville du Far West, bateau pirate et Europe au beau milieu de la Seconde Guerre mondiale. Une fois ces quatre « time zone » traversées, vous reviendrez dans votre présent (c'est-à-dire notre futur. Vous me suivez ?) pour une confrontation avec le chef des Drakkhons « himself ». Le tout dans un temps limité, bien sûr, puisque passé une certaine date, les projets machiavéliques des aliens auront été réalisés.

Chaque période dispose de décors typiques et, évidemment, de ses propres adversaires, avec un monstre plutôt coriace pour clore chaque niveau.

LE TEMPS DE LA BAGARRE

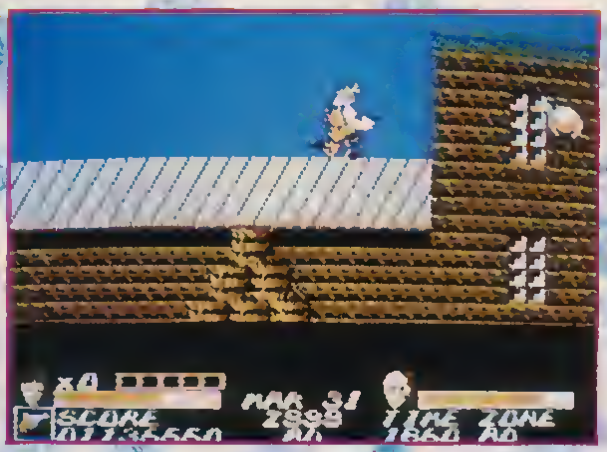
Qui dit beat-them up dit baston : l'essentiel de l'action consiste donc à éclater tout ce qui bouge. Vous n'avez pas d'ami, rien que des ennemis et il vaut mieux leur faire la peau avant qu'ils ne vous la fassent ! Vous commencez chaque époque sans équipement mais pour vous aider à dégommer tous ces affreux, vous pouvez récolter dans chaque niveau une arme spéciale adaptée à l'époque dans



laquelle vous vous trouvez : épée pour le Moyen Age, « six coups » pour le Far West, sabre d'abordage pour l'époque des pirates et mitraillense pour la Seconde Guerre mondiale (faut ce qu'il faut !). Mieux vaut les trouver rapidement puisque, armés de vos seuls petits poings, vous n'êtes pas utiles à grand-chose. L'utilisation de plusieurs niveaux, un peu comme dans Shinobi ou Rolling Thunder, contribue à éviter la monotonie d'un beat-them up classique.

LE TEMPS DU MELANGE

Seulement, on commence à en avoir l'habitude, la NES ne peut rien faire comme tout le monde. Sur cette console, même des jeux d'arcade purs et durs tels Rygar ou Double Dragon II se teinteot de plate-forme ou d'arcade-aveotúre. Les concepteurs de cette cartouche se sont donc offert le luxe de rajouter un petit côté arcade-aventure. Dans chaque période, il est utile de récolter cinq boules magiques qui donnent l'énergie nécessaire pour voyager dans le temps jusqu'à l'époque suivante. Le problème est que ces sphères sont situées dans des endroits aléatoires et que certaines d'entre elles ne sont pas directement accessibles. Il faudra, à chaque fois, se creuser les méninges pour trouver les planques et le moyen de les atteindre. Ce n'est pas Zelda, bien sûr, mais ce petit aspect réflexion renouvelle un peu un genre par définition assez limité.



LE TEMPS DU VERDICT

Niveau réalisation, il n'y a rien à redire : les graphismes sont bons, les animations plus que correctes et les musiques excellentes. Le seul reproche que je ferai réside dans le faible nombre de niveaux : malgré un degré de difficulté assez élevé et le côté arcade-aventure, la durée de vie risque d'en souffrir. On aurait bien aimé un peu de rab, monsieur MB...

Plus subjectivement, je trouve que ce soft manque un peu de la magie qui fait les grands jeux. Sans compter que l'aspect arcade-aventure ne plaira pas nécessairement aux puristes du dégommage à tous crins.

Même si Time Lord ne détrône pas Double Dragon II, qui reste, à ce jour et de loin, le number one des jeux de baston sur NES, c'est un bon petit beat-them up qui fera plaisir aux amateurs du genre. ■

Iggy, disciple de Conan

1 - Espace, frontière infinie
2 - Joli le paysage, non ?
3 - Sautez pour faire descendre la boule
4 - Costaud, le dragon
5 - Et si on tirait dans la boîte ? Pour voir...

83%

EN RESUME

TIME LORD

- Console : NES
- Genre : beat - them up
- Graphisme : 86 %
- Animation : 86 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 84 %

LE QUART D'HEURE D'ICOT LES BONS TUYAUX

- L'épée du premier level possède un pouvoir caché : lorsque vous êtes en garde, les ennemis ne peuvent vous toucher. Utilisez cette faculté plutôt que de chercher à tout exploser.
- Au second level, explorez donc systématiquement les recoins : certaines boules sont tellement bien cachées qu'elles sont invisibles.

KABUKI QUANTUM FIGHTER*

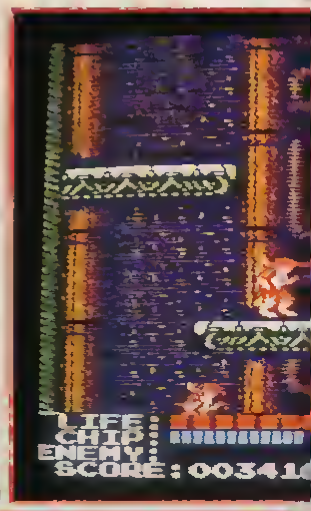
Dans la droite ligne de Batman, Kabuki Quantum Fighter en reprend les principaux ingrédients... Tant mieux !

Si le principe de jeu ressemble à **Batman**, le scénario, lui, s'apparenterait plutôt à **Tron** ! Pour combattre un virus informatique qui s'étend dangereusement, le **colonel Scott** accepte d'être réduit à la taille d'un atome et d'être injecté dans les circuits électroniques que contrôle le virus ! Le colonel Scott devient un **Quantum Fighter** !

KABUKI QUANTUM TIENT !

En rétrécissant au lavage, le colonel Scott s'est payé un petit lifting. Il est désormais pourvu d'une abondante crinière (notre camarade Wonder Fra en est jaloux !), qui, certes, apporte une certaine oote esthétique, mais se révèle surtout être une arme redoutable ! Un monstre hideux vous chatouille de trop près ? Paf ! Un grand coup de cheveux dans la tête et il s'en va rejoindre ses ancêtres ! Et comme les concepteurs du jeu sont généreux, ce n'est pas la seule arme à votre disposition ! En appuyant sur Select, oo peut zapper la touffe de cheveux pour sélectionner : des petits missiles (les chips), une sorte de bazooka cosmique, un laser à trois directions ou des bâtons de dynamite. Sans parler des machettes tourbillonnantes qui s'acharnent sur leur proie peodant quelques instants

Pour les armes autres que vos cheveux, elles sont dépeodantes d'une barre d'énergie



située en bas de l'écrao. A chaque fois que vous tirez, la barre diminue. Pour la faire remonter, il faut prendre les chips que laissent tomber certaios de vos ennemis lorsque vous les détruisez. Ils peuvent aussi laisser des coeurs, qui,

eux, viennent remplir la barre de ligne de vie (située au-dessus de la barre d'énergie). La ligne de vie, évidemment, diminue quand un ennemi vous touche.

MONSTRE-MOI LE CHEMIN !

Quantum Fighter se déroule sur 6 levels. Certains (le deuxième et le quatrième pour

ne pas les citer) tiennent sur deux sous-levels. A chaque fin de level, comme d'habitude, un boss de fin de niveau vous attend de pied ferme. Dans Quantum, il sont particulièrement durs à cuire. Leurs mouvements sont désordonnés, ils sautent ou courent dans tous les coins... Ils sont imprévisibles ! Certains ont la forme d'un humain et lancent des vagues de flammes ou des rayons laser. D'autres ressemblent à de **gigantesques** droïds vous balourdant des tonnes de boules d'énergie et autres gâteries de la sorte.

Méfiez-vous du monstre de fin, car il paraît facile à dégommer. Mais une fois que vous avez détruit sa tête, et que vous croyez en avoir terminé avec lui, v'la t'y pas qu'il renaît de ses cendres, et qu'une tête différente apparaît ! Et là, c'est pas du gâteau pour en finir définitivement.

MONTEE EN PUISSANCE

L'un des aspects surprenants de Quantum Fighter, c'est l'évolution qui s'opère en cours de jeu. Sur les deux premiers levels, Quantum ressemble, nous l'avons dit plus haut, à Batman. Les ennemis vous attaquent de front, votre personnage peut s'accrocher à certains murs et la progression se fait de plate-forme en plate-forme, au rythme des attaques adverses. Mais par la suite, le jeu devient brusquement plus technique. La différence de niveau se ressent énormément. Les ennemis se fondent plus dans le décor. Le côté plate-forme prend plus le pas sur le côté beat'em up. D'ailleurs le jeu devient moins linéaire ; il faut monter, avancer à droite, à gauche, prendre son temps. Enfin, c'est vite dit, on marque plutôt une courte pause, car pour chaque level le temps est limité, et il ne s'agit pas de s'endormir.

Kabuki a la possibilité de s'accrocher sur des barreaux plantés dans le mur et de passer de l'un à l'autre par une ga-

lipette. Ce mouvement devient essentiel, les barreaux sont de plus en plus nombreux et sont souvent un passage obligé. Vous volez au-dessus de gouffres, vous courez sur des **tapis roulants**. Il y a même des surfaces gelées, sur lesquelles vous ne pouvez pas faire demi-tour.

Après le réflexe pour la première partie de jeu, c'est la précision qui devient importante. Comme, par exemple, les endroits où, emporté par un tapis roulant (qui se termine par une fosse remplie de pieux), il faut sauter au dernier moment pour choper un barreau qui se trouve plus

haut. Un pixel trop tôt ou trop tard, et vous finissez dans la fosse...

LE KABUKIKI DE TOUT LES KIKI !

Kabuki Quantum Fighter est l'un des nombreux jeux fabuleux de la NES. Des graphismes appliqués mais peu évolués, une bande sonore moyenne, mais une jouabilité étonnante et un extraordinaire cocktail mi-plate-forme, mi-beat'em up. De bons moments en perspective. ■

Crevette, quantum mais costaud !

1 Pour attraper ce 1up, il faut tomber à droite
2 Kabuki suspend son vol
3 Vous avez vu la taille du monstre !
4 Et un 1up de plus, un !
5 Le monstre de fin cache une desagréable surprise !

TIPS

- Pressez Pause lorsque vous êtes face à un boss de fin de niveau. Avec la croix de direction vous pouvez changer le rapport entre la ligne de vie et la barre de puissance des armes !

90%

EN RESUME

KABUKI QUANTUM FIGHTER

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 70 %
- Animation : 90 %
- Son : 69 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

LA LEGENDE D'OR

Retrouver le plaisir des Chevaliers du Zodiaque, sans devoir supporter la niaiserie de Dorothée... C'est ça, la magie des consoles !

S'il y a bien un dessin animé qui a battu tous les records d'écoute dans notre beau pays, c'est bien les Chevaliers du Zodiaque. Il n'est donc pas très étonnant que Bandaï nous le resserve en cartouche, pour notre bonne vieille NES. Amateurs d'arcade-aventure, ce jeu est fait pour vous !

AH, L'ARMURE... TOUJOURS L'ARMURE !

Le scénario est bien évidemment calqué sur la trame de fond commune à tous les épisodes de la série animée. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, voilà un petit résumé. Monsieur Kido, de la fondation Grado, a envoyé des enfants sur les sanctuaires de la Grèce antique pour en faire des Chevaliers du Zodiaque, en vue d'organiser un tournoi galactique. Six ans plus tard, Saori, la fille de Kido, poursuit l'œuvre de son père et organise le tournoi qui décidera quel chevalier sera le plus fort. Le but non avoué de cette sélection, c'est surtout, d'élire celui qui combattra les forces du mal pour protéger la déesse Athéna et reconstituer l'armure d'or. C'est à vous, Seyar, chevalier Pegase, qu'incombe cette mission, mais avant, il faut prouver que vous êtes le plus fort !

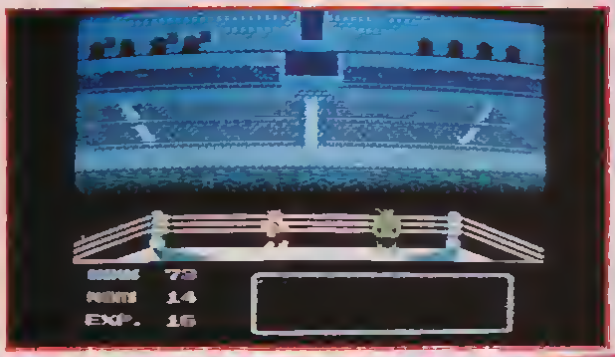
BALADE MORTELLE

Il existe deux niveaux de contrôle dans les Chevaliers du Zodiaque (et même trois, si l'on ajoute le mode combat). Niveau de jeu de base, votre personnage peut marcher dans le sens qu'il veut, sauter, donner des coups de poing, s'accroupir, etc. S'il rencontre une personne importante, une bulle donnant le texte en français (on applaudit bien fort !) apparaît à l'écran. C'est dans ce mode-là que l'on combat les ennemis de moindre force et de peu d'importance. On peut se déplacer de droite à gauche, mais on peut aussi entrer dans des maisons, ou des ruelles, ce qui permet d'avoir un jeu moins linéaire. C'est pas encore de la 3D où l'on pourra véritablement se balader aussi bien en profondeur que de droite à gauche, mais cela apporte un plus.

A TOUCH OF CLASS !

Le deuxième mode de contrôle se gère par le biais d'un menu que l'on appelle en

appuyant sur la touche Select. Les choix de ce menu sont : Armure, Données, Direction et Mot de passe.

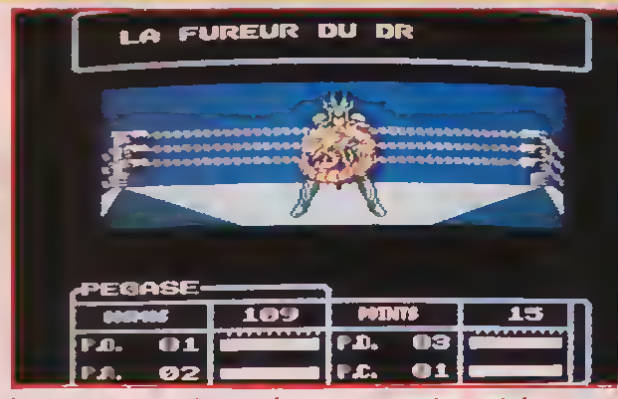


« Armure » permet de mettre son armure avant de combattre. Sous le terme « Données » se cache, en fait, la fiche de personnage, avec tous les paramètres de Seyar. « Direction » offre la possibilité d'aller directement aux lieux clefs du jeu. Quant à « Mot de passe », il parle de lui-même, il vous donne un *password* afin de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes, si vous éteignez la console.

DONNEES C'EST DONNEES

La fiche de personnage est vraiment l'élément principal de ce jeu. Votre chance de survie est directement liée à la gestion que vous allez en faire. Le haut de la fiche compte trois indicateurs principaux : le niveau de cosmos, de point de vie et d'expérience. Les points de cosmos représentent votre force de magie disponible pour

combattre, les points de vie symbolisent votre état physique ; quand le compteur est à zéro, vous perdez le combat ou le face à face, et vous devez repartir de l'hôpital. Pour rajouter des points de vie, il faut les enlever aux points de cosmos et vice versa, à vous de trouver les bons dosages en fonction de la situation. Les points d'expérience s'acquièrent au combat. Ces points d'expérience sont faits pour être redistribués sur les sept autres paramètres qui composent la fiche de personnage. Ils sont vraiment très importants. PO, PA, etc. C'est sous ces initiales que se cachent ces paramètres, dans lesquels on trouve le « Pouvoir Offensif », le « Pouvoir Défensif », la « Vitesse de



l'Attaque », etc. Autant de paramètres qui vont conditionner vos réactions en mode combat.

FORCES EN PRESENCE

Le mode combat est assez simple. Face à l'ennemi, le menu s'affiche proposant de « Combattre », de « Fuir », de « Discuter » (on peut gagner quelques points de cosmos en discutant avant le combat) et « Amis » (pour faire appel aux chevaliers que vous avez battus et qui se sont joints à vous par la suite). Une fois que « Combat » est sélectionné, vous devez doser la puissance de cosmos que vous allouez à vos pouvoirs offensifs et à vos pouvoirs défensifs (évitez de tout mettre !), et le combat s'engage. Vous avez le choix entre taper au pied ou au poing, et d'esquiver ou de parer (tout dépend de votre puissance de PO, PA, PD et VA !). Quand vous n'avez plus de point vie, vous retournez à l'hosto, et plus de point de cosmos, vous ne pouvez plus combattre.

ASTRO LOGIQUE

Les Chevaliers du Zodiaque est un jeu sans surprise, un bon petit jeu d'arcade-aventure à la réalisation honnête. Il manque un peu d'innovation, mais il ravira les nombreux fans du dessin animé. ■

Crevette,
sous les ordres de Poséidon

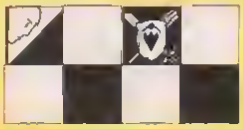
1 - Que c'est bon, des textes en français !
2 - Seyar en armure d'or
3 - Pare pour le combat dans le Colisée
4 - Calibrage de la puissance de combat.
5 - Il ne peut y avoir qu'un gagnant

89%

EN RESUME

LES CHEVALIERS DU ZODIAC

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 86 %
- Animation : 71 %
- Son : 78 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 89 %

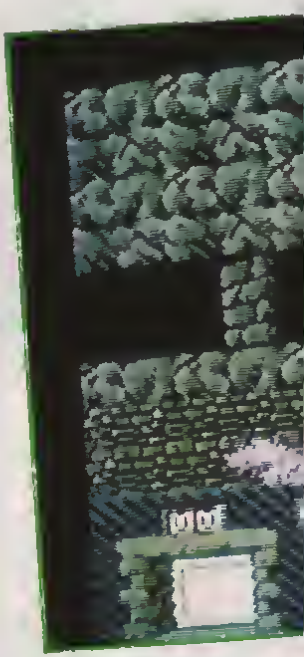


THE LEGEND OF THE LOST CITY™

DIGGER T. ROCK™

AU NORD, Y AVAIT LES CORONS

Vous voilà, donc, dans la peau d'un petit mineur à la recherche de la cité d'or, une ville souterraine remplie de trésors. Mais le chemin pour l'atteindre est long et risqué. En fait, il est constitué de huit cavernes infestées d'ennemis et de dangers. La mission ? Toute simple, en apparence : dans chaque caverne, il suffit de trouver un pilier magique commandant l'ouverture de la porte, de le presser puis de filer jusqu'à la sortie en moins de soixante secondes. Tout irait pour le



« J'fais des trous, des p'tits trous encore des p'tits trous. J'fais des trous, des p'tits trous toujours des p'tits trous. » Digger T. Rock, la cartouche que tous les mineurs en folie attendaient.

Il y a des années de cela, à l'époque où Mario n'était encore que l'ennemi héréditaire de Donkey Kong, les vieux routiers du jeu vidéo se souviennent avec émotion d'un jeu mythique responsable d'un nombre incalculable de nuits blanches : **Boulder Dash**. Ce soft décliné sur quasiment tous les ordinateurs n'a malheureusement pas encore eu le privilège de tourner sur nos consoles, Game Boy exceptée (et encore : il n'est toujours pas importé officiellement). En attendant une version NES imminente, voici Digger T. Rock qui s'inspire énormément de ce vénérable ancêtre, tout en y ajoutant un tas de nouveautés qui en font bien plus qu'un pâle clone. Les présentations sont faites. Moteur !

mieux si la porte et le pilier n'étaient pas éloignés et, surtout, séparés par de nombreux dangers.

D'abord, il y a les abeilles et toute la meute de bestioles indéterminées qui hantent les parages. Ensuite, il y a les accidents de terrain : précipices, passages bloqués par des portes, rochers en équilibre qui n'attendent qu'une occasion pour tomber, mieux vaut ouvrir l'œil... Enfin, et ce n'est pas le moindre problème, il faut éviter de se perdre : les grottes sont plutôt labyrinthesques et, au début, on est vraiment largué

2

BOMBER DIGGER

Heureusement, Digger a plus d'un tour dans son sac Comme tout personnage de jeu vidéo, il peut évidemment marcher et sauter. Mais l'éventail de ses ressources ne s'arrête pas là. Sa bonne vieille pelle lui permet de détruire les ennemis ou de creuser des tunnels. Mais attention : ce mode de déplacement ne marche que dans la terre. Même avec la meilleure volonté du monde, une pelle ne peut pas grand-chose contre un mur de granit.

Heureusemeot, il y a la dynamite . dans chaque caverne sont en effet cachés des bâtons d'explosif. Trouvez-les, stockez-les et utilisez-les lorsque vous aurez besoin de détruire une paroi de pierre ou un monstre coriace. Les échelles de corde sont également très utiles : larguées au bord d'un trou, elles vous permetteot de descendre (et surtout de remonter !) sans problème. Mais comme la dynamite, il faudra en ramasser un peu partout dans les cavernes. Explosifs et échelles étant limités, il faudra veiller à ne pas les utiliser à tort et à travers. En fait, une bonne partie du challeoge consiste à découvrir le parcours idéal et, suttout, à trouver à quel endroit utiliser les bâtons de dynamite et les échelles.

Autres découvertes utiles : les cailloux qu'on peut lancer sur ses poursuivants et les champignons magiques qui rendent invulnérable. Entre chaque caverne apparaît un petit tableau de bonus dans lequel vous devrez récolter un maximum de coupes en un temps limité et en évitant les chutes de rochers. Si vous avez atteint la sortie de la caverne précédente en moins de quarante secondes, vous aurez même la surprise d'y trouver deux joyaux

1

TIENS, C'EST DEJA L'HEURE DE CONCLURE

Voilà un jeu qu'il est sympa ! La réalisation est très correcte avec uo scrolling dans les quatre directions « plus fluide c'est dur » et une excellente bande sooore ; la jouabilité oe souffre aucun reproche et le cocktail action/réflexion a été parfaitemeot dosé. Il ne manquait que peu de choses à Digger T. Rock pour être un des très grands jeux de la NES : une optioo « jeu à plusieurs simultanément », et plus de cavernes, en aurait fait un soft immanquable. Mais en l'état actuel des choses, c'est déjà une bonne cartouche avec laquelle on s'amuse énormément. Allez, je vous quitte, je vais me refaire une petite caverne ■

Iggy, dit « la taupe »

4

1 – Ça chauffe dans le tableau de bonus
2 En bas, la porte !
3 Rampons pour progresser
4 A coups de pioche, les fantômes !

LES TRUCS D'IGGY LES BONS TUYAUX

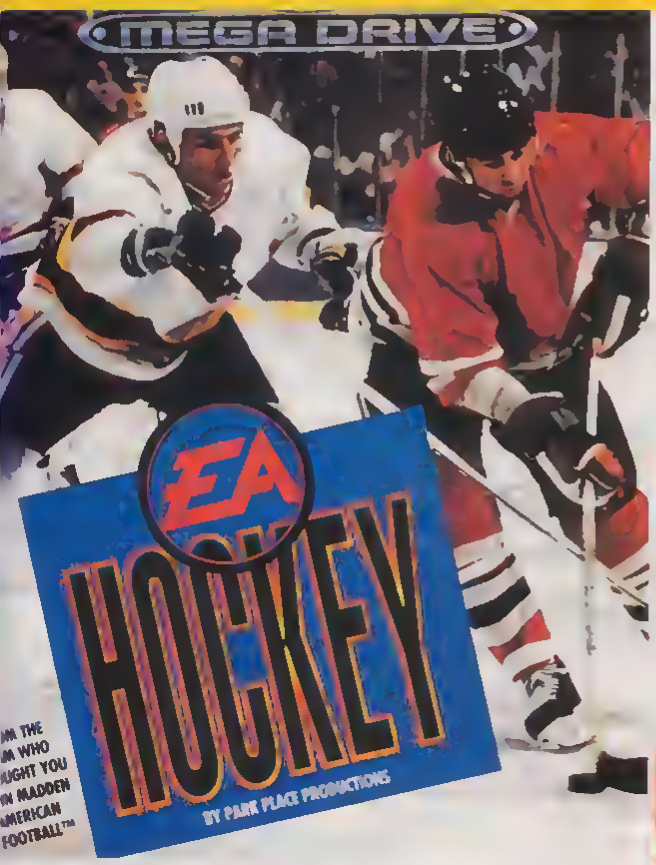
* A chaque fois que vous arrivez dans une nouvelle caverne, ne vous précipitez pas vers le pilier secret. Prenez plutôt le temps de ramasser systématiquement le bon pendant que le temps n'est pas limité.
* Récoltez tous les bâtons de dynamite et les échelles de corde.
* Lancez des cailloux pour pallier souvent le manque de pelle. La pelle est plus sûre.
* Certains murs recèlent des passages secrets : essayez donc de traverser tous les murs rencontrés pour les repérer.

84%

EN RESUME

DIGGER T. ROCK

- Console : NES
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 74 %
- Animation : 80 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 83 %
- Player Fun : 90 %



Les programmeurs qui avaient conçu le très réussi John Madden Football frappent de nouveau très fort. Avec cette simulation de hockey, Electronic Arts réalise un des meilleurs jeux de sport toutes consoles confondues. Bravo !

Le hockey me laissait complètement indifférent à tel point que je n'en connaissais même pas les règles. Maintenant je les connais, et en plus, ce sport-là, je l'apprécie. EA Hockey aura, sans conteste, le mérite de plaire aux passionnés, mais en plus celui de convertir les néophites à un sport trop méconnu. Cette simulation de hockey permet de jouer en mode championnat ou en tournoi, avec pour objectif, la coupe du monde. Seul ou à deux, vous retrouverez, à coup sûr, toutes les sensations et l'ambiance d'une patinoire échauffée par un public survolté.

OPTION : BOXE ON

Après la page de présentation, s'affiche un menu dont le nombre de paramètres en dit long sur la quantité d'options offertes. Le meilleur moyen de se mettre dans le bain (de glace), consiste exceptionnellement à ne pas lire la notice. Prenez cinq minutes pour vous familiariser avec la gestion particulièrement réaliste des déplacements. Dès que vous avez compris le système de gestion des joueurs, vous allez penser qu'il n'y a même plus besoin de l'ouvrir cette doc.

En effet, pour commencer, vous pouvez jouer sans l'option qui sanctioone les fautes. Vous avez donc acquis deux jeux pour le prix d'un, premier bon point: excellent rapport qualité/prix !

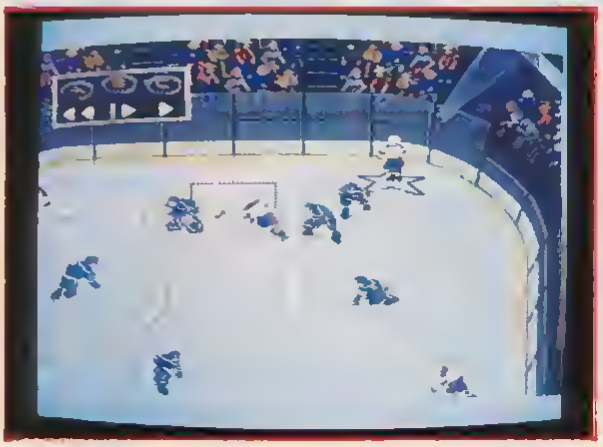
LE MANUEL DU PARFAIT HOCKEYEUR

Digne d'une notice de jeux d'aventure, celle de Ice Hockey est impressionnante par son épaisseur. Il s'agit d'une documentation complète sur les règles du hockey sur glace. Dès qu'on active le mode sanctionnant les fautes, le jeu devient tout de suite plus attrayant. Si vous jouez seul, opposé à votre console, vous réaliserez très vite que le choix de l'équipe est important. Si vous ne connaissez pas la valeur des différentes équipes, le tableau de comparaison des équipes respecte bien les niveaux des principales sélections nationales. Vous aurez exploité au maximum les capacités du jeu, lorsque vous serez parvenus à décrocher la coupe avec l'équipe de France ou du Portugal.

FORMATION HOCKEY

Pour pousser le réalisme à l'extrême, les joueurs n'ont pas les mêmes caractéristiques s'ils sont au poste de patineur central ou à l'arrière.

1



2

Bien que six joueurs soient présents sur le terrain, une équipe de hockey peut être constituée de vingt joueurs. Une optioo permet de prendre en compte ce fait et de pouvoir, ainsi, alterner vos formations.

Une barre d'énergie indique le niveau de fatigue de chacune d'entre elles, alternez-les le plus souvent possible pour ne pas en pousser une à bout. De préférence, procédez aux changemeots de tactique à la faveur des arrêts de jeu ; en cours de match l'adversaire risque de se retrouver presque seul sur le terrain. Lorsque chaque équipe a le même nombre de patineurs sur la glace, vous pouvez choisir entre deux formations offensives (**Scoring Line 1 ou 2**) et une défeose de cboc (**Check Line**) ; cette dernière étant composée de brutes épaisses moins rapides mais plus efficaces pour intercepter les attaquants adverses

En nombre inférieur, vous ne pourrez choisir qu'entre vos deux formations répondant au doux nom de **Penalty Killing**. A l'inverse, les formations Power Play sont un choix plus offensif, destiné à profiter de cette superiorité numérique sur l'équipe adverse.

LA CHAUDE AMBIANCE DES PATINOIRES

En plus de la bonne réalisation technique, EA Hockey est agrémenté d'une quantité de petits détails qui pimentent le jeu. Même si vous jouez une partie arbitrée, certaines fautes peuvent échapper aux juges. Alors, si vous jouez à domicile et que vous séchez uo patineur adverse, la foule vous fera une ovation tandis que le cas contraire déclenche un tonnerre de protestations.

Au cours d'une partie pooctuée de « Ouch » ou « Paf », il peut se produire des heurts violents pouvant dégénérer en baston générale. A la visualisation des stats, il y a ironiquement un compteur de bagarres gagnées. Que dire encore de l'option magnétoscope qui permet de repasser une action au ralenti, ou de voir les meilleurs moments des matchs des autres équipes. C'est une véritable régie télé.

Force m'est d'admettre que tous ces plus font de EA Hockey le must des simulations de ce style. S'il fallait eocore une autre preuve, ce jeu a eu, lui aussi, son heure de gloire à la rédac. Peut-être pas un chef-d'oeuvre, mais c'est un hit assuré. ■

Wolfen on ice

1 Lors de la remise en jeu, une fenêtre en haut à droite de l'écran vous permet de mieux visualiser votre joueur

2 Un but revu au ralenti Notez en haut à gauche les fonctions du magnétoscope

3 Bing ! une baston commence

4 - L'instigateur de la baston se retrouve en prison

5 C'est le goal qui a bloqué le palais et le joueur blanc se paye une gamelle

91%

EN RESUME

EA HOCKEY

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 96 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

Flayer

ROAD RASH

RANDY BREEN
DAN GEISLER
WALTER STEIN

Sur Megadrive, les jeux d'exception se comptent sur les doigts de la main... Electronic Arts va plus loin, il nous propose un produit fascinant !

Depuis le temps que l'on vous bassine avec Electronic Arts, vous aurez compris que cet éditeur américain est, de loin, le partenaire de Sega le plus actif ! Jusqu'à maintenant, il ne produisait que des jeux classiques (que l'on peut tout de même qualifier « de qualité », pour certains, comme John Madden et Ice Hockey) ou de simples adaptations de jeux micros. Avec Road Rasch, Electronic Arts peut se vanter de nous surprendre, ce jeu est totalement inédit et il rejoint certains titres japonais haut de gamme, tant il est attachant et agréable à jouer. Découverte d'une merveille...

« ILLEGALLIPETES » !

Le scénario de Road Rash a le mérite d'être original ! Il s'agit de lancer une bande de motards complètement fous, sur les highways américaines. Un *Easy Rider* en cartouche, saupoudré d'une pincée de compétition. Car le but est bien de terminer premier sur un parcours donné, chrono en main ! Mais les méthodes pour y arriver sont laissées au gré du pilote. Il n'y a pas de règles !

MOT « OR » CYCLE

Comme la carotte est encore le meilleur moyen pour motiver un être humain, les concurrents qui franchissent la ligne d'arrivée aux premières places reçoivent une prime en dollars. Cette somme est importante, car elle permet, quand vous la touchez (de toutes façons, même si votre course est catastrophique, vour remportez au moins 200 ou 300 $), de vous acheter une moto plus puissante, et donc, d'avoir plus de

2

1

chance de finir en tête de la course suivante.

Le prix des motos s'échelonnant de 4 000 $ à 25 000 $, il faut tout de suite penser à économiser (en soustrayant le prix de votre propre moto, que vous revendez pour en racheter une nouvelle !).

SALADE DE POULET

Dès que vous avez acquis votre nouvelle moto, vous rejoignez directement la ligne de départ. Pas de tour de qualification, je vous l'ai dit, il s'agit vraiment d'une course sauvage ! D'ailleurs, des flics sillonnent le trajet et tentent de vous arrêter. Si le cas se

présente, vous êtes mis hors course, et vous devez payer une amende, qui se soustrait de vos économies (dur, dur pour changer de moto).

Concernant le niveau de difficulté, les premières courses se courent au level 1. Une fois que vous avez couru les cinq types de parcours différents (ou que vous avez fait plus d'une première place) vous passez au level 2. Plus les levels sont élevés, plus les courses deviennent dures : les concurrents adverses vont plus vite, le nombre de virages augmente et ils sont plus serrés, il y a de plus en plus de flics, etc. Bref, cela devient vraiment du sport.

COUPS DE BOURRE

Il y deux éléments qui font que ce jeu est vraiment hors pair : les bastons, et les obstacles. Oui, j'ai bien dit les bastons ! Car c'est ça, la grande idée de ce jeu, quand vous doublez un concurrent (ou un flic !) vous pouvez lui mettre des grands coups de

pompe dans sa moto, des méga pastèques dans la tête, et même, suprême bonheur, piquer la matraque de l'un des concurrents pour démolir tous ceux qui passent à votre portée ! Et si vous y allez vraiment fort, vous pouvez réussir à les faire tomber de leur moto ! Quant aux obstacles, c'est sur la conduite que cela se joue. Car entre les voitures sur la file de droite, celles qui viennent en face, celles qui traversent aux carrefours, les vaches qui stationnent en plein milieu et les pierres qui vous font décoller, il faut vraiment avoir un coeur bien accroché !

THE ROAD BLASTER !

La réalisation est presque fabuleuse ! Presque ? Oui, car les animations de la route

sont saccadées ! Mais tout de même assez rapides. Et surtout, malgré cela, la jouabilité est exceptionnelle et recrée parfaitement les sensations que l'on peut éprouver au guidon d'une moto, donc on pardonne largement. Les reliefs sont parfaitement rendus (il arrive même que votre moto bondisse à cinq mètres du sol). L'effet de perspective est superbe. Il y a une foule de petits détails incroyables : quand vous chutez, il faut courir pour reprendre sa moto tombée plus loin (si vous traversez la route, vous pouvez vous faire écraser par une moto ou une voiture qui passe). Il arrive que les autres concurrents se cassent la gueule juste devant vous (si vous roulez sur leur moto, vous rebondissez !), si vous sortez de la route, vous faites des dérapages plus vrais que nature, si vous êtes en possession de la matraque et que vous ralentissez, un

concurrent peut vous doubler, vous tabasser et vous reprendre la matraque, si... Je pourrais vous mettre une page entière de trucs complètement délirants qui agrémentent ce jeu. Tout cela dans des décors très réalistes. Road Rash, ça arrache ! ■

Mad Crevette

1 - Qu'il est saut !
2 - Y'a du « matraquage » dans l air !
3 - Les obstacles sont assez vaches !
4 - Shhhhplaf !
5 - cours circuit !

95%

EN RESUME

ROAD RASH

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 86 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 35 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 98 %

THUNDER FORCE III

Attention, événement : voici que débarque sous nos latitudes le plus beau, le plus gigantesque, le plus... Le shoot them up de la Mega D. officielle, tout simplement.

Il est un jeu mythique dont les possesseurs de Mega D. française parlent à voix basse, le regard lubrique et l'envie au ventre : Thunder Force III. Premier grand shoot them up de cette console, cette cartouche était attendue désespérement en version française depuis près d'un an et demi. Et soudain, un beau matin de septembre, alors qu'on n'y croyait plus, voilà le bijou à la rédac. Récit d'un test fébrile.

STORY BOARD

Il était une fois une planète riante, pleine de fleurs où tout le monde avait le sourire aux lèvres. Lorsque, par hasard, un conflit éclatait, les habitants réglaient le problème en discutant tranquillement autour d'un vieux sage. Les différentes tribus vivaient en harmonie et il se passait tellement peu de choses qu'on se demande bien qui pourrait avoir l'idée saugrenue d'en faire un jeu ? C'est d'ailleurs pour ça que Thunder Force III ne se déroule pas là mais prend au contraire son cadre dans un lointain système solaire ravagé par la guerre et la destruction. Pour ramener la paix, un seul moyen : exterminer tout ce qui bouge et même, tant qu'on y est, ce qui ne bouge pas (on ne sait jamais !).

Caractéristique inhabituelle pour un shoot them up, Thunder Force III permet de choisir son niveau. Au début du jeu, vous avez toute latitude pour sélectionner Hydra et sa forêt, Gorgon, la planète volcan, Seisen dominée par l'eau, Haides la rocailleuse ou Ellis, la planète glacée. Mais, de toute façon, il faudra vaincre tous les mondes pour avoir accès à la fin.

L'ETOFFE DES HEROS

Avec ses lasers, votre vaisseau spatial dispose de boosters capables de donner de brusques accélérations, utiles pour sortir de certaines situations extrêmes : une petite pression sur le bouton A et vous échappez, par exem-ple, à la rangée de missiles qui vous attendent de pied ferme

2

1

dans Hydra. Evidemment, l'engin « hig tech » peut collecter des « power up » permettant d'obtenir de nouvelles armes (on passe alors

3

de l'une à l'autre en appyant sur le bouton C) ou d'améliorer la puissance de celles que l'on possède déjà. Les fidèles boucliers qui protègent le vaisseau des projectiles sont également fidèles au poste.

Si les aliens restent la principale source de problèmes, il faudra également se méfier du décor : arrêtes acérées, pans de montagnes qui se déplacent et gerbes de feu qui jaillissent du sol forment les meilleures défenses imaginables contre un éventuel redresseur de tort.

MA MEGADRIVE SE CROIT AU CAFE !

De quoi est-ce qu'on peut parler avec le plus d'admiration quand on aborde Thunder Force III ? De la réalisation, bien sûr, puisque jamais un shoot them up sur Mega D. n'avait été aussi beau : tout dans ce soft est renversant. Les graphismes ? Grandioses tout simplement Décors multiples et riches en couleurs, monstres aussi beaux que variés, c'est vraiment du grand art. Et les animations, fils, regarde-moi ça !

Je ne sais même pas par quoi commencer ? Par les scrollings sur plusieurs plans à faire verdir une Super Famicom, par l'absence de clignotement ou de ralentissement, par la taille hallucinante des sprites (la gargouille d' Hydra fait carrément la moitié de l'écran) ou par les effets spéciaux fabuleux ? Amenez le premier de vos copains qui crache sur la Mega D.

4

devant les effets de synusoïde de Gorgoo ou les plates-formes mouvantes de Haides et il filera aussi sec chez le revendeur du coin. Côté bande sonore, c'est la même classe : l'ambiance apocalyptique du jeu est parfaitement renforcée par des musiques bien « rentre dedans » et des bruitages excellents. En bonus, vous aurez même droit à des petites digitalisations vocales.

IGGY, TU DISJONCTES

Dans de telles conditions, on aurait craqué pour Thunder Force III, même si le jeu n'avait pas été très varié. Mais de ce côté-là aussi, les programmeurs se sont bien défoulés : les ennemis sont nombreux et attaquent d'une manière différente, chaque niveau pose des problèmes particuliers et le système d'armements fait appel à juste ce qu'il faut de stratégie pour être passionnant. Oublié, dans de telles conditions, le niveau de difficulté assez élevé : on s'accroche encore et encore, fasciné par la magie qui se dégage de cette cartouche.

Même au Japon où ce n'est vraiment plus une nouveauté, Thunder Force III reste une référence. Ce soft a fixé un niveau de programmation qui n'a été que rarement égalé depuis, et il continue à s'imposer comme l'un des meilleurs shoot them up jamais réalisé sur la Mega D. Un achat indispensable.

Il ne reste plus qu'à importer Gynoug (Wing of War), l'autre must du shoot them up nippon, pour que notre bonheur soit parfait. ■

Iggy, bouche bée

1 - Sur quelle planète est ce qu on va frier ?
2 - Un avant gout de l enfer
3 - Scrolling vertical et horizontal pour Ellis
4 - Ça serpente

LE QUART D'HEURE D'IGGY LES BONS TUYAUX

[illegible]

97%

EN RESUME

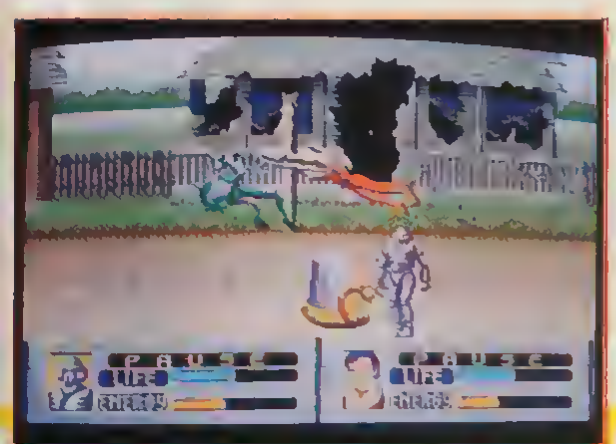
THUNDER FORCE III

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 93 %
- Animation : 97 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 98 %

ALIEN STORM

Les envahisseurs, ces êtres étranges venus d'une autre planète, je ne sais pas si David Vincent les a vus mais le héros d'Alien Storm, lui, n'a pas les yeux dans sa poche. Et il a une réponse toute trouvée pour ce genre de situation : la guerre totale au lance-flammes. Mais que fait la police ?

Pour vous faire patienter en attendant Golden Axe II, voici l'adaptation d'une borne d'arcade signée par les auteurs du célèbre jeu de baston. Même recette, même fun mais des tas de petits trucs en plus et une bonne petite ambiance fin du monde



1

ON ME SURNOMME LE ROTISSEUR

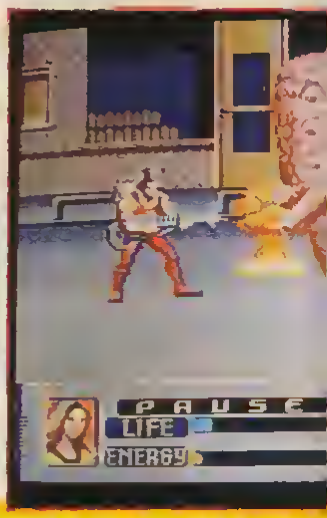
Comme vous le devinez sûrement, le scénariste d'Alien Storm ne remportera pas le prochain prix Goncourt. En gros, les aliens, qui décidément ne comprennent rien à rien, ont entamé leur dix millionième invasion de la Terre. Il faut qu'un justicier prenne les choses en main.

Trois personnages postulent pour le titre envié de sauveur de l'humanité : Gordon, le guerrier, Karla, la super nana et, Slammer, le robot. Chacun dispose évidemment de tactiques de combat différentes : la guerrière adore passer ses ennemis au lance-flammes, le guerrier préfère le bazooka, alors que le robot a une nette prédisposition pour le fouet électrique. En revanche, ils disposent tous des mêmes aptitudes physiques leur permettant de faire des roulades, éventuellement suivies d'une attaque (pas évident à maîtriser mais efficace !) ou des sauts périlleux.

OU J'AI MIS MA BOMBE ATOMIQUE ?

En plus de toutes ces « joyeusetés » chaque héros possède une super arme : autodestruction, missile balistique, ou hélico de secours. Effet garanti : voir un énorme vaisseau débarquer sur le champ de bataille et exploser tous les ennemis, ça déménage !

Le problème de tous ces armements ultra-sophistiqués, c'est que ça consomme de l'énergie. Lorsque votre jauge d'énergie est vide, vous êtes réduit à donner des coups de manche, ce qui



2

n'est pas du plus efficace. Heureusement qu'il y a des bonus !

GOLDEN WOLF

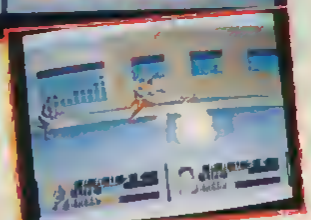
La plupart des scènes reprennent le même principe que Golden Axe, à savoir un scrolling horizontal et une vision en fausse 3D. Vous devrez ainsi explorer six quartiers de la ville avant de prendre d'assaut le vaisseau des ennemis puis de finir la bataille dans le ventre même du chef des aliens. La nouveauté réside dans la présence de petits niveaux de bonus : il faut alors exploser les aliens dans une espèce d'Operation Wolf ou bien, sur un scrolling vertical ultra-rapide, se livrer à une course d'obstacles arme au poing. Excellente idée : ces tableaux relancent l'intérêt et évitent la monotonie qui guête tout beat-them up.

VISQUEUX AND CO

Un des secrets de ce genre de soft consiste à créer des ennemis suffisamment répugnants pour donner envie de les exterminer. Les monstres d'Alien Storm figurent carrément parmi les plus laids que j'aie jamais vus dans un beat-them up. En plus, ils passent leur temps à se transformer sous vos yeux, prenant toutes les apparences imaginables. Et quelle invention dans les attaques ! Ils se cachent dans les poubelles, se pendent à des lampadaires, vous sautent dessus à partir des bouches d'égouts... Il y a même des moments où on frise le gore, comme avec l'espèce de pieuvre à carapace qui saute sur ses ennemis pour les dévorer (tout disparaît alors dans sa gueule, sauf les jambes). Blurp !

5

3


4

TROIS POUR LE PRIX D'UN

« Et le jeu à deux ? » me diront les fans de la borne d'arcade. *Don't worry* : Alien Storm reprend cette caractéristique. Vous avez même droit carrément à deux modes pour deux : unis contre les aliens, ou bien en compétition. Dans le dernier cas, deux combattants se retrouvent face à face dans une rue pour une lutte à mort.

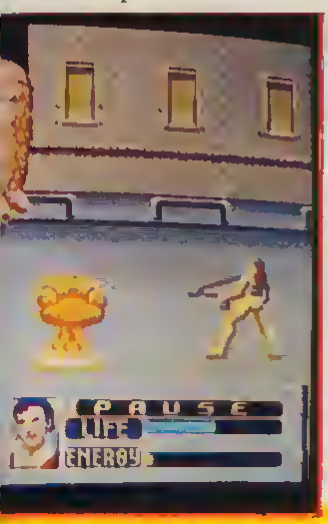
Bien : si je sais toujours bien compter, on en est déjà à deux jeux différents. Histoire de faire bonne mesure, M. et Mme Sega nous offrent un troisième jeu sur la cartouche : le mode Duel vous propose d'affronter neuf types d'aliens différents à la suite.

IL EST OU SCWARZENEGGER ?

OK, Alien Storm c'est pas vraiment original, c'est pas intellectuel du tout et ça ne plaît pas à tout le monde mais alors, pour les fans de baston, quel pied ! Jouer à cette cartouche, c'est un peu comme voir *Terminator 2*. On n'en sort pas plus développé du cerveau mais qu'est-ce qu'on a pris dans les dents ! De la personnalité, des effets spéciaux d'enfer et un rythme trépidant, Alien Storm est digne d'une super production hollywoodienne. Les différents niveaux de difficulté garantissent du fun pour chacun, la variété des scènes évite de se lasser et, ce qui ne gâche rien, la réalisation est excellente 100 % défoulement garanti ! ■

Iggy a le tournis

1 Bonne tactique à deux ! A chacun son monstre
2 Pour détruire l'infame facilement il faut se mettre devant lui
3 Le roule boule d'attaque est très efficace.
4 Un peu de course à pieds, ça détend !
5 Vous devez destroyer tout ce qui se trouve à l'écran



LES P'TITS TRUCS D'IGGY LES BONS TUYAUX

* Le robot est nul ! Préférez l'homme ou la femme.
* Utiliser à fond les roulades.
* Aux levels 2 et 7, gardez de l'énergie pour utiliser la super arme devant le monstre de fin de niveau : il est franchement coriace.

92%

EN RESUME

ALIEN STORM

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 88 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Difficulté : très variable
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 94 %

50 % homme, 50 % robot... 100 % Game Boy ! Le flic à la cuirasse d'acier s'installe sur Game Boy. L'événement est de taille !

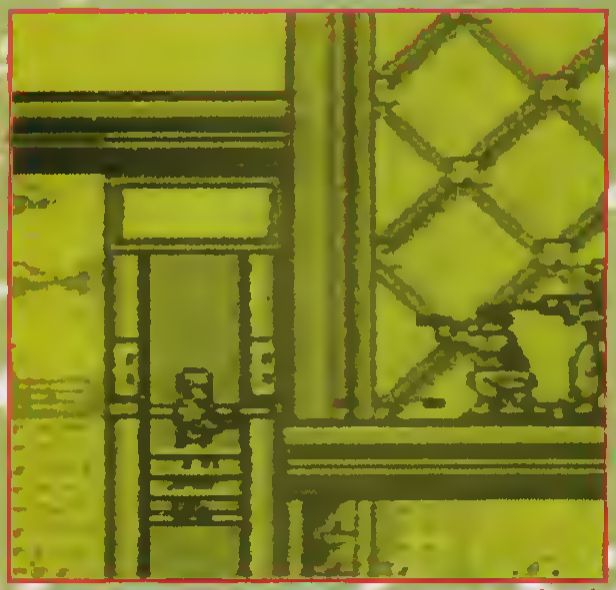
Cette version portable n'est pas la même que celle de la NES, elle est tirée de la borne d'arcade, basée sur le film. C'est Ocean, un célèbre éditeur anglais (n°1 en Europe), et dont nous vous parlerons beaucoup dans le futur, qui s'est chargé de la réalisation. Le résultat est carrément impressionnant !

YOUR MOVE CREEP !

Cela commence à faire un petit moment que Robocop n'est plus à l'affiche au cinéma ! Pour commencer en douceur, on va donc se rafraîchir un peu la mémoire. L'histoire se passe à Detroit, une des grandes villes américaines. Pour contrer une augmentation éxagérée de la criminalité, les responsables de la police font construire un flic androïde. Deux projets sont en compétition : ED 209, un robot qui ne fonctionne pas très bien (parrainé par un certain Dick Jones), et Robocop, mi-homme mi-robot. C'est finalement Robocop qui va être choisi, et cela déplaît fort à Dick Jones qui va se lancer dans une lutte sans relâche contre Robocop.

JEU DE LDI

Le jeu comporte six stages gratinés. Ils retracent tous l'un des moments forts du film. Le stage 1, par exemple, est un kill'em all classique. Robocop, armé de son célèbre revolver, patrouille dans les rues de Detroit. A chacun de ses pas apparaît un ennemi. Les plus malins lui tirent dessus depuis les fenêtres des immeubles. Heureusement, notre flic métallisé peut tirer vers le haut et en diagonale. Mais il ne s'agit pas de garder la tête en l'air trop longtemps, car d'autres tueurs s'ammènent face à lui et dans son dos. Quand ce ne sont que des amateurs armés d'un simple flingue, les éliminer



n'est pas difficile, il suffit de se baisser, et de leur tirer une rafale. Par contre, les types qui vous agressent en vous lançant des grenades sont nettement moins drôles : il faut reculer et sauter avant que la grenade n'explose ! Il y a aussi des mecs qui se prennent pour des ninjas et qui sautent au-dessus de votre tête. D'ailleurs, s'ils se rapprochent de trop, Robocop leur donne un coup de poing bien placé.

« COP » INAGE

Ce type de stage se répète plusieurs fois dans le jeu, notamment au 5e, pendant lequel vous pénétrez dans la tour d'OCP. L'écran représente plusieurs niveaux, et vous pouvez killer les mecs des étages supérieurs en tirant en l'air. Ce qui est assez marrant dans ce stage-là, c'est que robocop doit suivre un circuit fléché et emprunter des ascenseurs pour passer d'un étage à l'autre. Il monte, il redescend... c'est d'enfer !

ELECTRONIC BRAIN

Les autres stages n'ont carrément rien à voir. Le stage 2, lui, retransmet la fameuse scène du film où des crétins, qui tentaient de violer une femme, se font démolir la tête par Robocop. Dans le jeu, vous faites face à l'un des brigands qui menace de tuer la femme. Le but étant de le dégommer au revolver, sans toucher son otage. Vous devez viser au pixel près. Cette épreuve n'aurait rien de difficile si le temps n'était pas limité. Il est même très limité ! Autre scène très particulière, c'est au stage 4. Robocop réussit à s'introduire dans la salle de l'ordinateur central de la police et s'branche dessus pour identifier ses criminels. Il utilise la classique technique du portrait-robot. Le résultat est plutôt sympa sur Game Boy ! D'un côté de l'écran vous avez le visage que le cerveau électronique de Robocop avait enregistré, et de l'autre une sélection de cheveux, de nez, de mentons, d'yeux et d'oreilles parmi lesquels vous devez trouver les bons.

LES ROBOTS ECOPENT !

Les amoureux du flic d'argent apprécieront tout particulièrement le stage 6 avec la baston, tant attendue, contre ED 209 dans le bureau de Dick Jones. Et il reste encore quatre stages avant la fin. Avant que Robocop ne viennent arrêter Dick Jones dans la salle du conseil d'administration d'OCP. Là aussi, il s'agira de dégommer Dick Jones sans toucher le président du conseil. Je peux vous le dire, ce jeu, c'est pas du gâteau !

ON FAIT CE QU'ON PEUT, AVEC CE QU'ON A !

Contrairement aux autres jeux du moment, Robocop est radin en options ! C'est vers le milieu d'un stage (et cela demande de l'entraînement pour y arriver) que l'on rencontre un malheureux bonus qui redonne un peu de vie ou une option tri-tir (qui a tout de même le mérite d'augmenter considérablement la puissance de Robocop). Dur métier !

GENERIQUE DE FIN

Lorsque l'on découvre Robocop sur Game Boy, on est vraiment surpris de sa qualité : les graphismes sont super réalistes, la bande sonore est excellente (clou du spectacle : une voix digitalisée qui hurle : « Robocop ! ») et la jouabilité est sans reproche. En fait, la seule critique que l'on peut formuler, c'est que le jeu est trop dur pour des joueurs moyens... N'est pas Robocop qui veut ! ■

Crevette, un cœur d'or et un moral d'acier !

1 - Attention de ne pas tirer sur les otages.
2 - Le portrait qui chaut ! Il faut le prendre !
3 - Sympas les ascenseurs.
4 - ROBOCOP, c'est pas du bidon !
5 - Vlan, v'la ED 209 !

92%

EN RESUME

ROBOCOP

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 90 %
- Son : 95 %
- Difficulté : 94 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %

Adapter Duck Tales de la NES à la Game Boy n'est pas une mince affaire. Capcom, comme toujours, s'en est tiré haut la main !

Duck Tales met en scène Picsou, le personnage le plus incroyable de Walt Disney, à la limite de l'antihéros, et pourtant l'un des plus attachants ! Et comme toujours, il coure après l'argent. Cette fois, il s'est mis en tête de retrouver les cinq trésors cachés dont tous les livres d'histoire font mention. Pour l'aider dans son périple, il emmène ses neveux **Riri, Fifi** et **Loulou** ainsi que Flagada, son pilote personnel.

L'équipe au complet, il ne reste plus qu'à partir à l'aventure, sur les cinq contrées qui cachent chacune un trésor : la **Transylvanie**, l'**Amazonie**, les **mines africaines**, l'**Himalaya** et la **lune** Pour une fois, par le biais du jeu, l'argent va faire notre bonheur !

UNE CANNE MAGIQUE

Les moyens d'action de l'oncle Picsou sont simples et efficaces : il ne possède que **sa canne** ! Mais elle est très importante, car elle permet d'assommer ses ennemis en leur sautant dessus, la canne pointée vers le bas. Quand Picsou l'utilise comme un club de golf, elle permet d'ouvrir des brèches dans certains blocs de pierre. De la même façon, on peut ouvrir des malles surprises, sur lesquelles il serait impossible de sauter. Pour le reste, il faut utiliser son cerveau, et plutôt deux fois qu'une.

JUNGLE HUNT

Le plus important quand on s'attaque à Duck Tales, c'est de reconnaître les lieux De plus, certaines contrées sont plus dures que d'autres. Etant donné son niveau de difficulté, je vous conseillerais de rechercher le trésor de l'Himalaya en dernier. De même, la lune n'est pas évidente, elle peut donc passer en avant-dernier. Le plus simple, c'est de commencer par l'Amazonie. Décor style **jungle** et **temple inca**. Des **Gorilles** tiennent absolument à vous faire la peau.

Et puis, comme c'est une jungle, on n'échappe pas aux nuisances habituelles dans ce genre de région ; je veux parler des moustiques et autres serpents. Je vous conseille aussi de trouver le maximum d'argent dans la partie terrestre, car lorsque vous com-

mencez à monter, par des lianes, dans les hauts-plateaux, un Inca vous réclamera 300 000 $ pour vous laisser passer ! Attention aux plantes carnivores et aux araignées, elle font perdre de la vie bêtement.

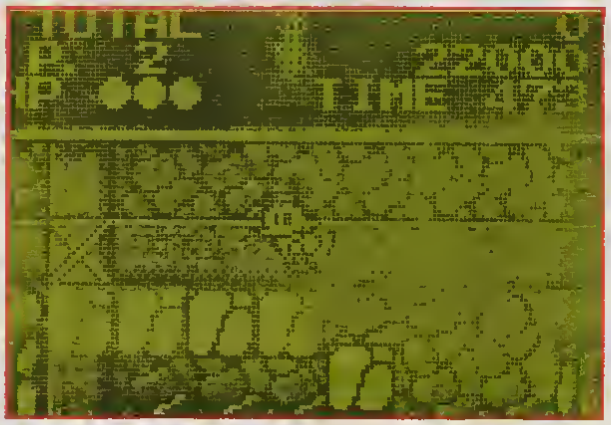
2

L'univers est malsain, mais les graphismes sont étonnants ! Des tas de petites bêtes bizarres grouillent partout. Des chauves-souris son pendues au plafond. En règle générale, une pierre traîne juste eo dessous. Il suffit de donner un coup dedans (le fameux swing !), pour qu'elle aille assommer la chauve-souris. Pratique !

Des rivières souterraines cacheot des gros crapauds, il faut rebondir dessus pour atteindre la rive d'en face. Périlleux. Le gardien du trésor, lui, se transforme en boule de pierre et tourne autour de l'écran. Il est facile à avoir.

MINE DE RIEN

Une fois que l'on récupère le trésor, on retourne au QG de Picsou pour choisir une autre direction. Les mines africaines sont un bon choix. Mais à peine arrivé, vous tombez sur une porte cadenassée, et on vous envoie direct en Transylvanie, car c'est là que se trouve la clef des mines. Elle n'est pas dure à trouver. Rentrez dans le premier miroir que vous rencontrez, et il vous téléporte dans une salle secrète. Une malle devant vous, vous l'ouvrez, et voilà, la Skeleton key est en votre possession. Un autre miroir téléporte de nouveau au QG. Retour dans les mines !



3

GUIDE DU ROUTARD

Après les mines africaines, la Transylvanie. Mais cette fois, c'est plus qu'un simple passage. Vous errez dans le château de Dracula. Des armures cachent souvent des bonus, mais s'il n'y a rien, leur tête vous tombe dessus, prudence ! Au hasard des couloirs, on rencontre des fantômes et des morts-vivants, chaude ambiance ! Pour arriver à la salle du trésor, évitez le passage des wagonnets, il est inutile et il est presque impossible à passer.

Par contre, un mur cache une salle, dans laquelle se trouve un point de vie supplémentaire, checkez tous les murs. Reste la lune et L'Himalaya, c'est pas du gâteau ! La lune cache un petit trésor supplémentaire, dans l'une des salles en apesanteur et il faut absolument trouver la télécommande de Gizmo-Duck le robot. Certaines salles demandent un exercice d'équilibrisme entre les plates-formes qui ne ménage pas les nerfs ! Pour l'Hymalaya, le problème principal, c'est la glace qui donne de l'inertie à Picsou et la neige qui l'empêche de sauter sur sa canne comme dans les autres tableaux. Bon Courage !

PAS DE CANARD BOITEUX !

La réalisation de ce jeu est remarquable et surpasse de loin les capacités de la Game Boy. Aucun autre jeu ne propose des graphismes aussi riches sur cette machine. La musique est géniale et le jeu présente un réel attrait, c'est une vraie quête qui demande des réflexes, mais aussi des méninges ! ■

Crevette réserve déjà sa place pour EuroDisney !

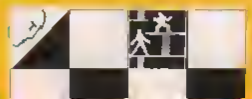
1 - L'Amazonie
2 - La Transylvanie
3 - Les mines africaines
4 - La lune
5 - L'Himalaya

95%

EN RESUME

DUCK TALES

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 97 %
- Animation : 80 %
- Son : 91 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 94 %



R-TYPE

ORIGINAL
GAME BOY
GAME PAK

Recevoir R-Type est un véritable cadeau du ciel, et cette fois-ci, c'est à la Game Boy qu'incombe cet ultime honneur... Prions ensemble !

R-Type est un jeu culte ! une huitième merveille du monde, un indicible bonheur, une fête ! Y' a pas assez de mots dans le dictionnaire pour décrire à quel point ce shoot-em up est fabuleux ! Car il s'agit bien du jeu de tir, le plus homogène, le plus fou de tous, bref mon préféré ! R-type a commencé sa carrière en borne d'arcade. IREM, un éditeur japonais, en est l'auteur. Tous les shoot-em up modernes se sont plus ou moins inspirés de lui. On doit tout à ce jeu : les monstres de fin de niveau, la gestion des armes, etc. En son temps ce fut une véritable révolution. Jusqu'à maintenant, la Master System et la Nec PC Engine étaient les seules consoles à bénéficier de ses faveurs. Désormais, la Game Boy fait partie de ce club très restreint (R-Type existe aussi sur la Super Famicom, mais nous ne l'aurons qu'en septembre 1992, quand la Super NES sortira chez nous !). Et même sur l'écran monochrome de la Game Boy, la magie reste intacte. Maestro.. Musique !

1

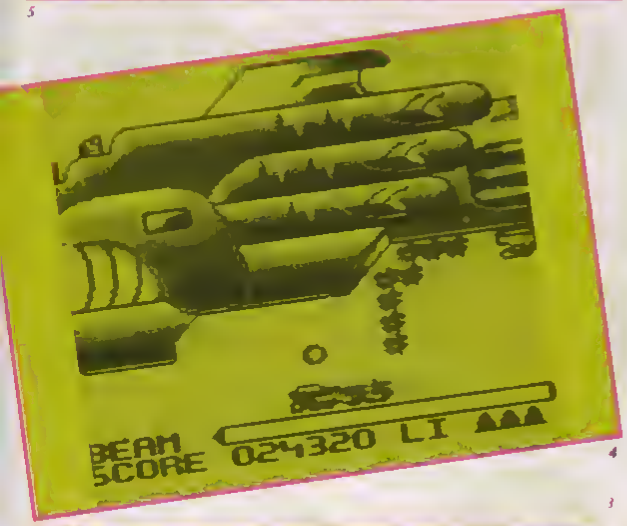
UN « R » NOUVEAU

Le R-Type est un petit vaisseau spatial d'attaque, particulièrement offensif. A vous d'en prendre les commandes pour chasser l'empire Bydo des alentours de notre petite planète bleue. Le R-Type peut rapidement s'équiper de modules supplémentaires, qui augmentent ses capacités. Pour récupérer ces modules, vous devez tirer sur de petits conteneurs que vous rencontrerez tout au long de votre chemin. Ils arrivent toujours au même endroit, il s'agit donc de s'en souvenir pour ne pas les rater. La plus importante de ces options (qui est aussi l'un des éléments qui ont fait la renommé de R-Type), c'est le Power Pod. Kesaco ? On pourrait le décrire comme une grosse boule d'énergie collée à votre vaisseau et dont le rôle principal est de servir de pare-chocs. Le Power Pod peut être éjecté à l'autre bout de l'écran (en appuyant sur le bouton a), ce qui s'avère pratique pour détruire des ennemis qui bloquent le passage ou lorsque vous en avez trop autour de vous.

2

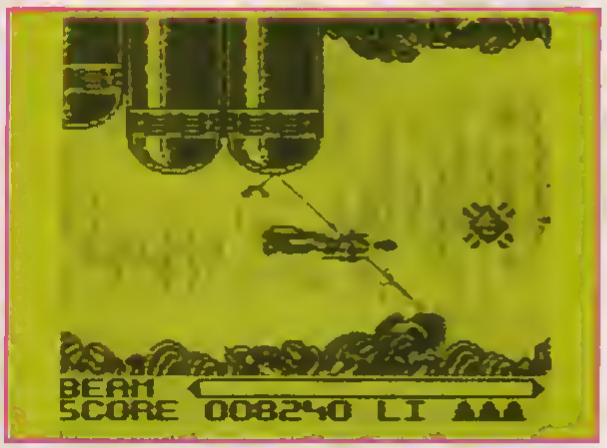
Et si vous avez besoin de sa protection, quand il est éloigné de vous, il suffit d' appuyer à nouveau sur le bouton a, pour qu'il revienne fidèlement se coller à votre vaisseau. Il peut se placer de-

5



4

3



vant comme derrière. Quand le Power Pod est détaché du R-Type, les super-armes ne fonctionnent pas, vous avez juste un laser normal sur votre vaisseau et un autre, tridirectionnel, sur le Power Pod. Les super-armes sont optionnelles, et comme leur nom l'indique, elles augmentent votre puissance de tir. On les trouve aussi dans les conteneurs, mais, seulement, si vous êtes déjà équipé du Power Pod. Il en existe trois : un faisceau laser, très long, qui rebondit sur les parois, un laser circulaire, et une sorte de lance-flammes latéral qui lèche les parois et détruit tout sur son passage. A tout cela, on peut ajouter deux options, les « speed » (qui augmentent la vitesse de déplacement du vaisseau) et Plasmo, une petite boule d'énergie qui protège le dessus de votre vaisseau.

R-TYPE, TON UNIVERS IMPITOYABLE !

L'une des innombrables qualités de R-Type, c'est d'être progressif. On commence tout doucement avec quelques petites vagues d'aliens sur un fond étoilé, et on finit dans des décors fabuleux avec des monstres pas croyables ! Scorpions volants, vaisseaux géants, vers de l'espace, la panoplie est large et on ne s'ennuie pas. Le principal, dans R-Type, c'est de trouver la bonne technique pour passer. Les ennemis ne sont pas gérés aléatoirement, ils viennent tous à un moment précis, en effectuant, toujours, le même mouvement. Et comme ce jeu est superbement bien pensé, il ne s'agit pas, seulement, de retenir l'endroit où se trouvent les ennemis ; ils faut également trouver l'astuce pour passer sans encombre. Exemple : pour le vaisseau géant du level 3, il faut prendre le Power Pod et le lance-flammes. Détruire ses canons, passer en dessous (en évitant de se faire coincer), éjecter le Power Pod, le mettre au dos du R-Type, et passer devant le vaisseau géant. Ensuite vous devez remonter, larguer derrière-soi le Pod pour faire le méoage, le rejoindre, le mettre devant (on se trouve, alors, sur le dessus du vaisseau géant) et détruire le centre nerveux de l'engin ! Pas la peine de chercher uo autre moyen, sinon c'est la mort assurée !

R-TYPE « IN THE POCKET »

Mis à part l'absence de couleurs, cette version Game Boy est incroyablement fidèle à l'originale ! Les graphismes sont identiques, la plupart des ennemis sont présents et les thèmes musicaux sont respectés (mais hachés par le son des tirs). En revanche, la taille de l'écran rend le jeu un peu plus dur, et les déplacements du vaisseau sont un peu lourds, à mon goût. Mais cela ne gâche en rien le plaisir de s'éclater sur cette merveille ■

Crevette,
un « R-Type » à part !

1 - Cercle vicieux.
2 - La star d'R TYPE
3 - R TYPE en configuration maximale !
4 - N'hesitez pas à raser les murs !
5 - La Game Boy, c'est vraiment le pied !

93%

EN RESUME

R-TYPE

- Console : GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 95 %

Double Dragon, Duck Tales, les grands hits de la NES n'hésitent plus à s'afficher sur Game Boy... Castlevania en profite !

Quand on parle du monde **Nintendo**, il y a des noms qui reviennent sans cesse. **Super Mario** bien sûr, **Zelda**, **Megaman** et... **Castlevania** ! Cette superbe quête « made by » **Konami** représente bien cet esprit arcade-aventure qui caractérise une grande partie de la production sur NES. Et pourtant, portabilité oblige, tout le côté aventure a été complètement gommé sur cette version **Game Boy**, pour faire place à un pseudo-mélange de beat'em up et de jeu de plate-forme. Suce ! Au vampire !

DE MAL EN VAMPIRE !

Castlevania se déroule sur quatre longs levels (le jeu compte plus de mille pages écrans !). Chemin obligé pour traverser les terres et le château de **Dracula**, la star des vampires, et le principal ennemi de Simon (le héros de Castlevania), depuis le tout début de ses aventures sur la NES. Vous retrouverez, d'ailleurs, Dracula à la fin de la partie pour le détruire puisque c'est le but du jeu.

Mais, auparavant, il faut casser la tête aux trois autres monstres de fin de niveau qui le protègent. A chacun d'eux, correspond une technique particulière, mais une fois celle-ci maîtrisée, ils ne vous poseront plus aucun problème. Prenons, par exemple, le monstre de fin du premier level, une sorte de gros robot. De chaque côté du décor, dans lequel se déroule le duel, deux petites plates-formes en escaliers vont sacrément vous servir. Quand le monstre fonce vers vous, il faut monter sur la plus haute des plates-formes (ce dernier n'arrivera pas à vous atteindre avec l'énorme grapin qui est greffé sur son bras). Une fois qu'il est, à peu près, en dessous de vous, il ne reste plus qu'à sauter au-dessus de lui, retomber derrière et lui donner un coup de fouet. Dès qu'il s'est pris un bon coup, il faut rapidement courir de l'autre côté, afin de se placer sur les autres plates-formes. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le niveau d'énergie du monstre soit à zéro.

SIMON LE BON !

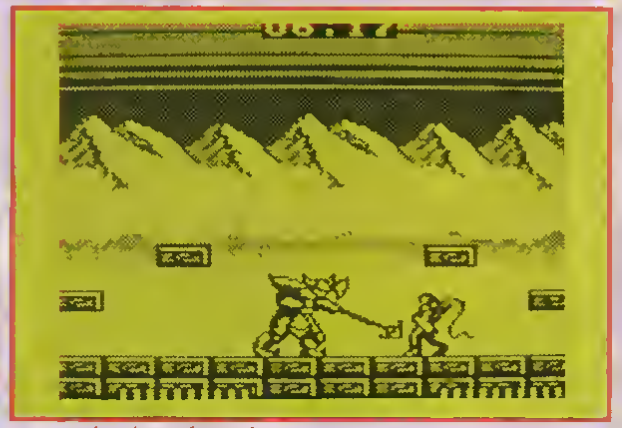
On ne peut pas vraiment dire que **Simon** soit un héros moderne ! Ce serait plutôt le look barbare des campagnes, c'est ce qui explique qu'il ne possède qu'un malheureux fouet. Il va, tout de même, trouver des bonus sur son parcours. En majorité, des pièces d'or qui augmentent son score. Mais aussi, des cœurs qui remontent son niveau d'énergie (celui-ci se trouve en bas de l'écran, et diminue à chaque fois qu'il se fait toucher par un ennemi). Encore plus sympa, les

boules de cristal ont deux niveaux d'effet. Au premier, elles augmentent la taille du fouet ; au second, beaucoup plus puissant, elles libèrent une boule d'énergie à chaque fois que vous donnez un coup de fouet.

Seul problème, dès qu'un ennemi vous touche, vous perdez ce pouvoir. Il faut donc tout faire pour le garder, ne pas avancer comme un kamikaze, car certains bonus sont en suspension dans le ciel ou sur les murs. La seule façon de les atteindre, c'est de monter sur le promontoire qui les précède et de lancer une boule d'énergie dans leur direction. Ces bonus contiennent souvent les deux dernières options que je n'ai pas encore abordées, les **1up**, qui donnent une vie gratuite et les **crucifix en or** qui vous rendent invincible (il ne manque que les gousses d'ail, et l'attirail antivampire est au complet !).

Y VONT ME LACHER, EUX ?

Comme je le disais plus haut, le bonus des boules d'énergie est très important, car il permet aussi de se débarrasser très rapidement, et avec plus de sécurité, des sales bestioles qui polluent les tableaux. Comme les oiseaux de malheur qui passent au-dessus de votre tête et vous attaquent en piqué ! Ou les sortes de gnomes qui rampent vers vous. Il suffit d'être un niveau en dessous, de leur larguer une boule d'énergie, et ils s'en prennent plein la tête. Mais attention, car après le premier coup, s'ils sont blessés, ils deviennent fous, ils sautent en l'air et retombent sur vous. Un deuxième coup de fouet les désintègre, facilement. J'ai gardé les morts-vivants pour la fin. Ils apparaissent sous la forme d'une énorme goutte de slim qui tombe du ciel. Et ils se transforment en zombies de folie !

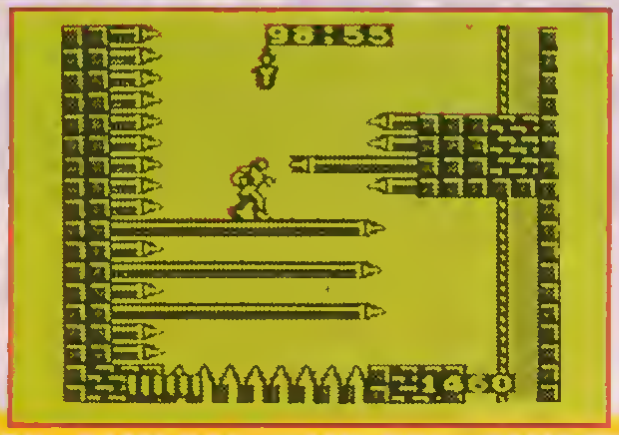


1 - Simon contre les morts vivants.
2 - Guet apens...
3 - C'est un jeu pointu !
4 - Simon s'en balance !
5 - J'vais m'le faire... lui !

OUI, MAIS...

Castlevania est un bon petit jeu... On est tenté de dire : seulement un bon petit jeu ? Oui car la jouabilité s'avère trop sèche et l'on attendait beaucoup mieux d'une cartouche de cette pointure ! Et si c'était le côté aventure qui faisait tout l'intérêt des versions NES ? ■

Crevette, sans fouet ni loi !



79%

EN RESUME

THE CASTLEVANIA ADVENTURE

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 79 %

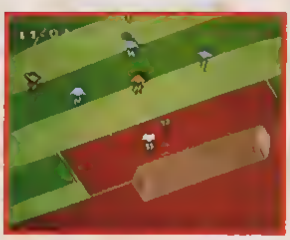
GOAL!

Football : sport bizarre dans lequel vingt-deux excités manchots courent après un ballon pendant que certains spectateurs s'amusent à casser des stades en buvant de la bière. Buuuut !

Le foot étant un des sports les plus populaires au monde, il n'est pas étonnant de le voir débarquer en masse sur nos petites consoles chéries. Malheureusement, il faut reconnaître que les tentatives faites sur 8 bits n'avaient pas été vraiment concluantes. Bandaï tente de rattraper le coup en important, quelques mois après le très moyen World Soccer, une seconde cartouche de foot. Essai réussi ?

ÇA COMMENÇAIT BIEN

Avec son menu d'options bien rempli, Goal démarre en trombe. Outre le classique choix entre un championnat et un match simple (rebaptisé « tournoi professionnel »), on trouve un mode d'entraînement sympa : devant un gardien et deux défenseurs, vous disposez de cinq dribbles pour marquer. Quel que soit le mode de jeu choisi, vous pourrez jouer contre un ami ou bien faire équipe avec lui contre la console. Si j'ajoute qu'il y a 16 équipes (dont chaque joueur possède des caractéristiques différentes), vous comprendrez que Goal offre presque tout ce dont on peut rêver. Cette bonne impression se confirme en cours de jeu. Les programmeurs ont mis le paquet sur le réalisme : outre une impressionnante série de fautes, il est possible de donner de l'effet à ses tirs, de tackler (attention aux croche-pieds !) et de faire des têtes. En plus, ce qui ne gâche rien, les commandes répondent bien. Ben tiens, c'est-y pas qu'on serait en face du jeu de foot ultime sur 8 bits ?



FAUTE DE GRIVE, ON MANGE DU MERLE

Malheureusement non, car à côté de ces points positifs, on trouve deux défauts majeurs qui gâchent tout le plaisir qu'on éprouve dans Goal. D'abord, tout l'aspect stratégique du jeu est passé à la trappe : impossible, comme dans la majorité des simulations de foot, de positionner ses joueurs sur le terrain avant la partie afin d'élaborer une tactique (défensive...), ce qui est plutôt frustrant. Plus gênant encore : en l'absence d'un scanner permettant de voir les joueurs situés hors de l'écran, on est souvent obligé d'effectuer ses passes à l'aveuglette.

Histoire d'enfoncer le clou, la réalisation n'est pas à la hauteur des dernières productions de la NES : à l'exception de quelques séquences animées impressionnantes (lorsqu'un joueur marque un but par exemple), les graphismes sont ignobles, les animations de joueurs peu réalistes et les bruitages passe-partout. Avec un petit peu plus de travail, Goal aurait pu être canon, mais là, ce n'est qu'un jeu pour les fans...en attendant mieux ■

Iggy attendra tout le jour et la nuit

1 Ça passe ou ça casse !
2 Non, non ce n'est pas un écran Game Boy
3 Un des seuls beaux écrans du jeu

79%

EN RESUME

GOAL !

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 66 %
- Animation : 68 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 85 %

CALIFORNIA GAMES

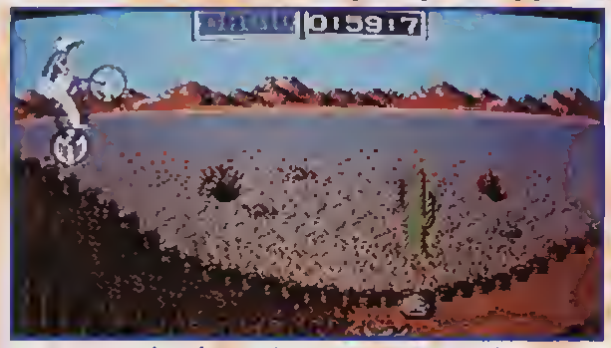
EPYX

Il y a deux façons de découvrir la Californie : au volant d'une Ferrari Testarossa décapotable ou, plus simplement, en pratiquant les sports « radical » de California Games !

California Games fait partie du clan des Paperboy et autres Gauntlet. Ils battent le record du nombre de versions existantes ! Sur Lynx, sur Master System, sur ordinateurs, les machines changent, mais le jeu reste le même. Six sports « fun » à l'affiche, du surf au Frisbee. Six compétitions vivifiantes pour s'oxygéner après un bon shoot'em up... C'est ça, le sport en chambre !

« COMME TI LI VEUX, TI LI FAIS ! »

Ce qui fait tout le charme de California Games (énième épisode d'une succession de Summer Games, Winter Games et autres World Games), c'est, en premier lieu, les nombreuses options de son menu de sélection. On peut, au choix, s'entraîner sur un ou plusieurs sports, mais aussi, rentrer dans le monde impitoyable de la compétition (dans une seule discipline, ou dans toutes). En mode « training », vous pouvez recommencer la partie jusqu'à ce que cela vous prenne la tête ou jusqu'à ce que vous soyez au point pour battre des records ! En mode compétition, on peut jouer de 1 à 8 joueurs ! On rentre son nom, on choisit son club californien et c'est parti pour écraser vos concurrents.



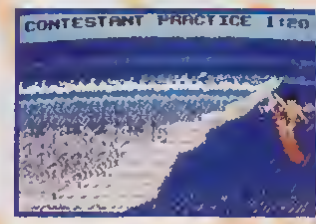
SUR TERRE, SUR MER ET DANS LES AIRS

Les plus terre à terre d'entre vous préféreront les disciplines comme le bicross, le rollerskate ou le skateboard. Pour les deux premiers, le décor défile au rythme des coups de pédales ou de patins à roulettes ! Les possesseurs d'un joystick avec autofire seront les bienheureux sur ces épreuves. Réaliser les quelques figures de « freestyle » possibles, sans se taper dans les nombreuses pierres et autres embûches qui parsèment la piste, tient du miracle. Surtout que la gestion de la 3D est loin d'être parfaite. Quant au skateboard, il faut exécuter le maximum de figures de la mort sur une rampe du tonnerre, impressionnant. Côté mer, on aborde le sport roi du fun, j'ai nommé : le surf ! A vous de faire un maximum de « turn », sans vous faire emporter par les « pipes »... La précision et le toucher sont de rigueur ! Les deux dernières disciplines se déroulent dans l'air. Pour bien lancer le Frisbee, il faut arrêter les curseurs au bon moment, entre deux marques, et le faire rattraper en vol par une copine. Quant au footbag (petite balle en caoutchouc avec laquelle on joogle avec son corps), c'est la discipline que j'aime le moins sur cette cartouche. La tête, les pieds, tout y passe pour ne pas la laisser retomber.

CONCLUSION

Encore un bon petit jeu, avec des graphismes agréables, de bonnes animations, mais handicapé par une gestion du jeu un peu maladroite, notamment pour les sports en 3D. Mais bon, cela reste très jouable... ■

Crevette, made in USA !



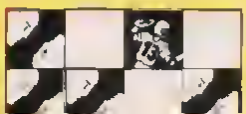
1 - Ne jamais piquer de l'avant en bicross
2 - Crevette, le roi de la rampe !
3 - Une vague de fraîcheur, fooorce 4 !
4 - Qui a dit que les femmes étaient faites pour la « plonge » ?

70%

EN RESUME

CALIFORNIA GAMES

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation : 89 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 85 %



Il existe des jeux dont on tombe, la partie commencée, irrémédiablement amoureux. King's Bounty fait partie de ceux-là.

Electronic Arts est l'un des rares éditeurs non japonais sur Mega D. Alternant le bon (John Madden) et le moins bon (Sword of Sodan), l'éditeur américain nous sort cette fois, un jeu de rôle orienté stratégie.

ARECH TOI D'LA...

Le bon roi Maximus règne sur un royaume formé de quatre continents. Jaloux, Arech Dragonbreath, prince des Ténèbres, vole la source de vie et de pouvoir de Maximus, le Sceptre de l'Ordre. Vous incarnez l'un des quatre chefs de l'empire et vous devez récupérer le sceptre avant la mort du roi. Arech l'apprend et le cache. Seul un parchemin indique sa position, mais ce diable d'Arech l'a partagé en 25 morceaux dispersés dans tout le royaume. A vous de les retrouver.

DUR D'ETRE UN CHEF SANS PROVISIONS

Vous avez le choix entre quatre personnages : un paladin, un chevalier, un barbare ou une magicienne. Votre premier devoir sera de recruter des soldats. Vous pouvez avoir jusqu'à cinq armées différentes que vous engagez soit au château, soit au hasard de vos rencontres. C'est d'ailleurs l'innovation du jeu : ce n'est pas votre personnage qui affronte les orques, trolls et autres démons, mais vos armées. Et celles-ci peuvent très bien être composées de ces mê-mes créatures. Attention, vos troupes ne soot pas illimitées. Vous avez un quota de mercenaires correspondant à vos points de leadership et ce quota ne peut être dépassé. De même, les troupes coûtent cher à entretenir et elles vous quittent si vous ne pouvez plus les payer.

UN CONTRAT EN OR

Pour trouver les parties du parchemin, vous devez obtenir des objets magiques puissants (ils trainent à même le sol dans le royaume !), ou bien défaire l'un des dix-sept chefs d'Arech. Pour ces derniers il faut d'abord signer un contrat dans une des villes. Les contrats réussis font progresser votre personnage en puissance militaire. Durant les combats, vous pouvez utiliser la magie ; c'est d'ailleurs la seule influence qu'a votre personnage sur la bataille.

JOUER JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Techniquement, ce n'est pas le jeu du siècle. Les graphismes sont beaux sans être transcendants et la musique est plutôt du genre rengaine. Quant à l'animation, elle est réduite à sa plus simple expressioo pour le déplacement des personnages. De toutes façons pour ce type de jeu c'est l'intérêt qui prime ; pour avoir passé plusieurs nuits blanches sur King's Bounty, je peux vous dire que de l'intérêt, il en a !

Wonder « Bounty Hunter » Fra

1 Les morceaux du parchemin sont bien proteges

2 Un cavalier surgit du fond de la nuit

3 Debarquement en force !

4 Ami ou ennemi ? That is the question !

5. L'objet magique est tentant mais l'ogre est là.

89%

EN RESUME

KING'S BOUNTY

- Console : MEGA D.
- Genre : rôle stratégie
- Graphisme : 80 %
- Animation : 65 %
- Son : 70 %
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %

LA PERFECTION

SNK

SUPER SPY

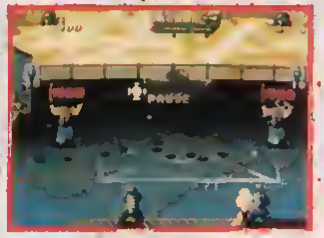
TOP PLAYER'S GOLF

MAGICIAN LORD

RIDING HERO

BASEBALL STARS PROFESSIONALS

CYBER LIP


NAM 1975

NINJA COMBAT

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL

PROCHAINS TITRES : SENGOKU, KING OF THE MONSTERS, ALPHA MISSION II

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

Vrai jeu de rôle (Might and Magic, Sword of Vermillion), wargame historique (Centurion) et maintenant simulateur, la 16 bits de choc commence à se doter d'une ludothèque unique sur console. Joie !

Abrams Battle Tank n'est pas un soft comme les autres. Il s'agit en effet d'un simulateur, c'est-à-dire un jeu qui se propose de vous mettre aux commandes d'un engio dans des conditions très proches de la réalité. Jusqu'ici, le seul soft du genre à être importé en France sur nos machines chéries était Silent Service sur NES.

CHENILLE PARTY

Cette fois-ci, ce n'est pas sous mer que vous évoluez mais sur la terre ferme. En effet, vous voilà aux commandes d'un tank. Bien sûr, c'est la guerre (sinon, à quoi sert un tank, hein ?) et selon vos préférences, vous pourrez vous trouver confronté à une mission limitée telle que la protection d'un convoi ou choisir de faire une campagne entière.

Une fois dans le tank, les choses sérieuses commencent : pilote, artilleur, commandant ou navigateur vous jouez en effet tous les rôles à la fois en passant alternativement d'une partie de l'engin à l'autre.

Vous allez vite comprendre que ce truc à chenilles ne se manie pas comme un scooter. Un exemple ? Vous voilà dans la tourelle où vous constatez avec joie que vous êtes face à un ennemi. Manque de pot : en fait, vous vous éloignez. Eh oui, dans un tank, la tourelle n'est pas nécessairement tournée dans le sens de la marche. Pour devenir un pro de Abrams Battle Tank, il faudra donc apprendre progressivement à maîtriser tous les aspects du maniement de cette bestiole : repérage sur la carte, chargement des différentes armes, utilisation de la radio, ravitaillement, etc. Il faudra même élaborer une stratégie en fonction du nombre et de la position des blindés ennemis. Petits joueurs, passez votre chemin.

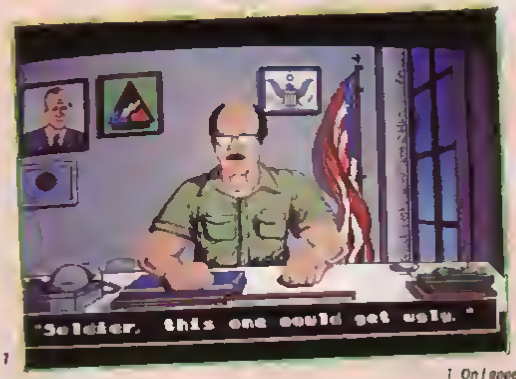
C'EST PAS DU ALIEN STORM

Abrams Battle Tank est typiquement le genre de soft qui fait un carton sur micro-ordinateur mais qui risque de rebuter 80 % des consoleux. Les réflexes comptent très peu, la prise en main est difficile et, niveau réalisation, c'est pas vraiment ça. Passons sur les graphismes cubiques et l'animation lente, il s'agit malheureusement d'une contrainte liée à ce genre de jeu. La 3D vectorielle à surface pleine, utilisée dans la quasi-totalité des simulations et dans certains jeux de café comme Stun Runner ou Hard Drivin, ne permet d'obtenir des graphismes détaillés et une animation rapide que sur de grosses bécanes style micro 32 bits ou borne d'arcade. Donc, on ne peut pas vraiment le reprocher à Electronic Arts. Par contre, les graphismes fixes et les bruitages auraient pu être nettement plus travaillés.

2

Alors c'est nul ? Eh bien justement non. Car pour les 20 % de consoleux qui restent (c'est-à-dire les plus vieux d'entre vous qui se débrouillent en anglais), quel pied ! Complexe, réaliste et d'une richesse impressionnante, Abrams Battle Tank, c'est comme la réalité. Et côté stratégie, quelle richesse : un vrai petit wargame ! Un excellent soft, donc, mais réservé à un public limité. ■

Iggy, aux tourelles



1

1 On l'appelle tête d'œuf
2- De bien belles images en effet

80%

EN RESUME

M-1ABRAMS BATTLE TANK

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 66 %
- Animation : 75 %
- Son : 74 %
- Difficulté : 80 %
- Player Fun : 50 %

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo

• POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO INDIQUEZ LA TAILLE (6/8 - 10/12 - 14/16).
• POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques

JEUX VIDEO ENCODGEST

CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Réf. : 400.001

Les consoles NINTENDO se branche directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

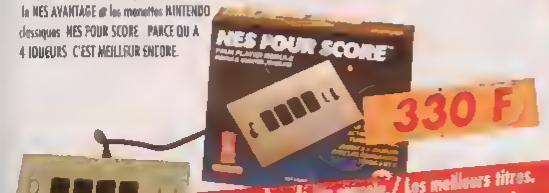
ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	ref 600 000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	ref 600 001	390 F
• MANETTE NES MAX	ref 600 002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	ref 600 003	290 F
• NES FOUR SCORE	ref 600 004	330 F
• LASERLINE (range 15 logiciels)	ref 600 005	390 F
• MEURLE ROIS (range 28 logiciels)	ref 600 006	320 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	ref 600 007	135 F
• CARLE RGB PERITEL (203A)	ref 600 008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	ref 600 009	195 F

LE NES FOUR SCORE. Réf. : 600.004
POUR LE PLAISIR DE JOUER JOUER JUSQU A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !
Le plaisir ça se partage ! Branche à la console, le NES FOUR SCORE permet jusqu a 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 a 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Dont compatible avec la NES MAX, la NES AVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE PARCE QU A 4 JOUEURS C'EST MEILLEUR ENCORE.



LE DOURLE PLAYER Réf. : 600.000
Bénéfiez votre partenaire grâce au Double Player du NINTENDO. Deux manettes hyper sophistiquées qui vous permettent du jouer a deux simultanement. Sans fil muni d un turbo et d un rotacit le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face a face redoutable

Les cartouches de jeu console./ Les meilleurs titres. (Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport)

• Adventure of Link	Réf	500 000	380 F	• Days of Thunder	Réf	500 054	390 F	• Gremlins II	Réf	500 015	430 F	• Probotector contra	Réf	500 022	360 F	• Stealth Atf	Réf	500 074	390 F
• Air Wolf	Réf	500 001	360 F	• Defender of the crown	Réf	500 005	430 F	• Gumshoe	Réf	500 059	290 F	• Punch out	Réf	500 023	330 F	• Super Mario Bros	Réf	500 031	390 F
• Bad Dudes	Réf	500.044	429 F	• Donkey Kong Classics	Réf	500 055	390 F	• Hogan s Alley	Réf	500 060	290 F	• Bad Gravity	Réf	500 024	360 F	• Super Mario Bros II	Réf	500 032	390 F
• Batman	Réf	500.002	430 F	• Double Dribble	Réf	500 056	360 F	• Infiltrated Warrior	Réf	500 061	390 F	• Red Razor	Réf	500 025	360 F	• Super off road	Réf	500 033	360 F
• Battle of Olympus	Réf	500 045	390 F	• Double Dragon	Réf	500 006	390 F	• Jack Nicklaus golf	Réf	500 016	390 F	• RC Pro out	Réf	500 026	290 F	• Super Spike V Ball	Réf	500 075	390 F
• Bayou Billy	Réf	500 003	390 F	• Double Dragon II	Réf	500 007	430 F	• Kabuki Quantum Fighter	Réf	500 062	390 F	• Rumor	Réf	500 027	380 F	• Tennis	Réf	500 034	390 F
• Bionic Commando	Réf	500 046	430 F	• Dragon Ball	Réf	500 008	360 F	• Karaj Fu	Réf	500 063	290 F	• Robocop	Réf	500 028	430 F	• Tetris	Réf	500 035	330 F
• Blades of Steel	Réf	500 047	360 F	• Dr Mario	Réf	500 009	330 F	• Legend of Zelda	Réf	500 017	390 F	• Shadow Warrior	Réf	500 067	390 F	• Tiger Ball	Réf	500 043	330 F
• Boulder Dash	Réf	500 048	370 F	• Duck Hunt	Réf	500 057	290 F	• Life Force	Réf	500 064	360 F	• Silent Service	Réf	500 099	360 F	• TMNT Turtle Ninja	Réf	500 036	390 F
• Boy and his blob	Réf	500 049	390 F	• Duck Tales	Réf	500 010	390 F	• Mega Man II	Réf	500 018	430 F	• Saman s Quest	Réf	500 089	390 F	• Tag Gun	Réf	500 037	360 F
• Bubble Bobble	Réf	500 050	330 F	• Faxanadu	Réf	500 011	360 F	• Metal Gear	Réf	500 019	390 F	• Skate or Die	Réf	500 070	360 F	• Track and Field II	Réf	500 038	390 F
• Burai fighter	Réf	500 064	370 F	• Fester s Quest	Réf	500 058	360 F	• Metroid	Réf	500 065	360 F	• Ski or Die	Réf	500 071	390 F	• Turbo racing	Réf	500 039	390 F
• Captain Skyhawk	Réf	500 051	390 F	• Gauntlet II	Réf	500 012	390 F	• Super boy	Réf	500 020	330 F	• Snake Battle n Roll	Réf	500 072	330 F	• Wild Gunman	Réf	500 076	390 F
• Castlevania	Réf	500 052	360 F	• Ghostbusters II	Réf	500 013	470 F	• Pinbot	Réf	500 021	390 F	• Stéin Jackson	Réf	500 030	390 F	• World Cup	Réf	500 040	360 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf	500 053	390 F	• Goonies II	Réf	500 014	360 F	• Popeye	Réf	500 066	195 F	• Solstice	Réf	500 073	390 F	• World Wrestling	Réf	500 041	390 F
																• Wrath Black Mantis	Réf	500 042	360 F

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

Pour jouer où vous voulez quand vous voulez !

GAME BOY Réf. : 300.000
Inclus dans le package
• La superbe jeu TETRIS
• Des écouteurs stereo
• Un cable video link qui permet de jouer à deux simultanement et de disputer des parties acharnées
• Des piles

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf 200 000	330 F
• SACOCHE/TRANSP NYLON	Réf 200 001	230 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP	Réf 200 002	140 F
• LIGHT BOY LOUPE éclairante	Réf 200 003	290 F
• CASE BOY étui antichoc	Réf 200 004	150 F

Club Nintendo
SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d adhesion au Club Nintendo B.P 14 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

Les cartouches de jeu GAME BOY. Les meilleurs titres : Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport

• Alleway	Réf	100 000	195 F	• Kwirk	Réf	100 018	195 F
• Amazing spider man	Réf	100 001	195 F	• Motocross Maniacs	Réf	100 019	195 F
• Balloon Kid	Réf	100 002	195 F	• Nintendo World Cup	Réf	100 511	195 F
• Batman	Réf	100 090	235 F	• Qix	Réf	100.012	195 F
• Bugs Bunny	Réf	100 021	195 F	• Radar Mission	Réf	100.019	195 F
• Burai fighter	Réf	100 003	195 F	• R Type	Réf	100 024	195 F
• Chasemaster	Réf	100 004	195 F	• Revenge of the Raven	Réf	100.013	195 F
• Bubble Dragon	Réf	100 005	195 F	• Soul Pocket	Réf	100 018	195 F
• Dr Mario	Réf	100 066	195 F	• Solarstriker	Réf	100 014	195 F
• F 1 Race	Réf	100 095	300 F	• Super Mario land	Réf	100.015	195 F
• Gargoyle s quest	Réf	100 007	195 F	• Teenage Mutant Hero Turtles	Réf	100.023	235 F
• Golf	Réf	100 068	195 F	• Tetris	Réf	100.016	195 F
• Hyper Lode Runner	Réf	100 026	195 F	• Wizards & Warriors	Réf	100.017	195 F
• King of the zoo	Réf	100 008	195 F				

TOUTES ET PHOTOS © NINTENDO CO. LIMITED (JAPAN) FRANCE 10/91

BON DE COMMANDE à retourner à Ste ENCODGEST, Ctre cial Mirabeau B P 55 - 95230 SOISY SOUS-MONTMORENCY Tél : 34 17 21 99

*Colissimo : 48 h.

REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....
REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....
REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE .....
CODE POSTAL .....
Tél. .....

Frais de port et d emballage + 20 F.
Frais de contre-remboursement + 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires de rangement + 60 F.
Total a payer
N de Client :
Règlement ❑ CB ❑ CCP ❑ Mandat lettre
❑ Chèque bancaire ❑ Paiement contre-remboursement
N° Carte Bleue Date d expiration /
Signature

Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, ou courrier. Retour et Remboursement à réception de la commande 10 jours

Les anciens combattants du jeu vidéo se souviennent tous de Lode Runner sur borne d'arcade... Voilà la version Game Boy.

Lode Runner compte de nombreux fans dans le monde. Issu de l'époque préhistorique des jeux, il fait figure de pièce de collection face aux productions actuelles. Ce qui n'empêche pas les éditeurs de le remettre régulièrement au goût du jour, un coup sur ordinateur, un coup sur console, pour la plus grande joie des amateurs. La PC Engine était la dernière du lot, c'est maintenant au tour de la Game Boy d'y aller de sa contribution !

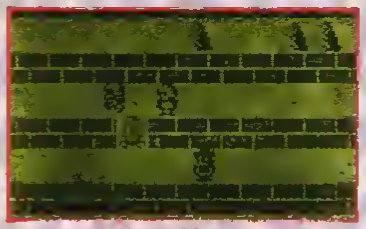
LES JAPONAIS PREFERENT CET « EDIT »-LA !

Le menu de présentation offre trois choix très importants : « game », « edit » ou « vs ». Le mode « game » est, vous l'avez compris, le jeu normal. Le mode « edit » est particulièrement intéressant puisqu'il permet de construire soi-même ses propres tableaux de jeu ! Quant au dernier, il s'agit du mode deux joueurs via le câble de connexion, courant sur Game Boy.

JOUER... ÇA CREUSE !

Après avoir sélectionné Game, vous avez la possibilité de choisir par quel niveau vous voulez commencer (à partir du level 16 il faut un mot de passe). Et attention les yeux, car Hyper Lode Runner est particulièrement speed. Le but du jeu consiste à ramasser tous les trésors qui reposent dans une sorte de labyrinthe. Des murs de briques bloquent souvent le passage, et votre personnage peut y creuser une ouverture. Mais il ne peut pas le faire dans toutes les conditions, et s'il se retrouve coincé dans un trou, entre deux murs, il n'a aucune chance de s'en sortir. Pour compliquer encore plus la tâche, des gardiens vous poursuivent à grandes enjambées. Leur contact est mortel !

Quand vous avez ramassé tous les trésors, une échelle apparaît, la victoire est au bout ! Et ainsi de suite sur tous les tableaux que compte le jeu. Petite subtilité, il arrive que l'on rencontre une porte. Pour l'ouvrir il faut chopper la clef qui est planquée dans un coin, et on se retrouve dans un sous-tableau !



C'EST TON DESSIN...!

La réalisation d'Hyper Lode Runner est plutôt bonne. Ce type de jeu où les graphismes ne sont pas très importants convient très bien à la Game Boy. J'offre une mention particulière pour le mode Edit qui est remarquable, en trois coups de cuiller à pot on se met à dessiner des tableaux démoniaques, avec une facilité déconcertante. D'autant que l'on peut immédiatement y jouer. Le mode jeu normal me convient nettement moins. Dès le premier tableau, c'est une prise de tête infernale, et il est difficile de comprendre quand on peut creuser ou quand on ne peut pas. Et puis les gardes sont un peu trop rapidement agressifs à mon goût. Je ne conseille ce jeu qu'aux nostalgiques des autres versions. ■

Crevette « edit », crée son tableau et joue !

1 - Un trou s'impose !
2 - Même vos ennemis font le pont !
3 - On en deviendrait presque artiste !

70%

EN RESUME

HYPER LODE RUNNER

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 60 %
- Animation : 89 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 76 %

Devinez qui se cache sous ce nom ? C'est Bomberman, sur Game Boy ! La rédaction de Player One a du mal à s'en remettre...

Il faut que je vous explique que la première fois que **Bomberman** est arrivé chez *Player One*, il y a plusieurs mois, ce petit jeu anodin a fait l'effet d'une... bombe ! Nos lecteurs les plus fidèles se souviendront d'ailleurs qu'il s'agissait, à l'époque, de la version NEC CoreGrafx. Le jeu tournait nuit et jour, que de luttes acharnées, on ne sortait plus du bureau ! Aujourd'hui **Bomberman** (qui existe aussi sur NES au Japon et aux USA), nous revient sur **Game Boy** et sous le nom de **Dynablaster**. La nostalgie nous reprend !

MECHE COURTE OU MECHE LONGUE ?

Cette version **Game Boy** nous réserve une surprise de taille, elle contient deux jeux pour le prix d'un ! En plus du **Bomberman** que nous connaissons tous, et que l'on obtient en choisissant l'option Game B, on découvre, avec surprise, que sous le mode Game A se cache Bomberboy ! *Ma qué* es Bomberboy ? *Es una* Bomberman différente, dans lequel notre petit héros artificier s'attaque à des usines où sont retenues prisonniers des copains à lui. Mais le principe du jeu est le même que dans le Bomberman classique. Je vais d'ailleurs en profiter pour vous l'expliquer.

L'action se déroule sur des tableaux qui font souvent plusieurs écrans de long et de large. Vous dirigez un petit bonhomme (il est rigolo, il ressemble aux figurines Lego !), dont le but est de détruire toutes les bêtes étranges qui le poursuivent dans les sortes de labyrinthes que forment les tableaux. Il dispose pour cela de bombes à retardement. Quand il en pose une, il doit courir se plaquer derrière un mur, sinon il se fait exploser la tête ! Certains murs sont indestructibles, mais d'autres ne résistent pas aux bombes de notre camarade. Ces derniers, en se désintégrant, peuvent révéler une option (pour largguer plusieurs bombes en même temps, pour avoir des bombes plus puissantes, etc.), ou laisser apparaître la porte de sortie. Elle s'ouvre quand vous avez dégommé tout les monstres. Petite différence à signaler pour **Bomberboy**, les options s'achètent dans une boutique qui se trouve à l'extérieur des tableaux, sur une carte générale du monde de Bomberboy (dans **Bomberman**, on commence directement dans les tableaux).

ET MON CŒUR FAIT « BOUM » !

Ah, la la ! Que c'est bon de retrouver cette merveille sur **Game Boy** ! En plein cœur de l'action, ça explose dans tout les coins, surtout si on joue à deux avec le câble de connexion. La musique de la version originale est intacte, les graphismes sont simples mais efficaces et sans mauvais goût. Bref, un jeu du tonnerre ! ■

Crevette explose de joie !

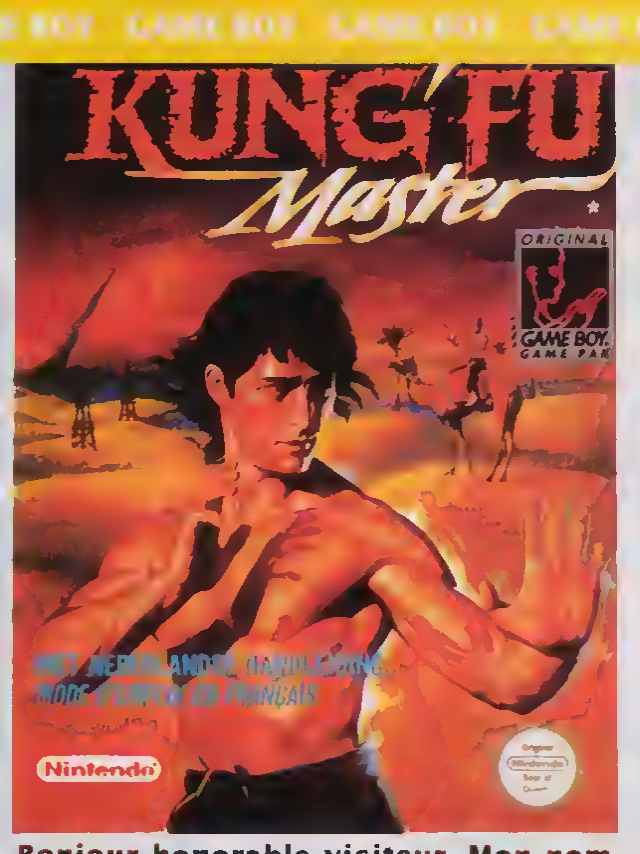
1 - Bomberman en action
2 - Bomberboy pete le feu
3 - Une des singularités de Bomberboy.

90%

EN RESUME

DYNABLASTER

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de stratégie
- Graphisme : 75 %
- Animation : 89 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 91 %



Bonjour honorable visiteur. Mon nom est Lee, je suis expert en arts martiaux et quand quelqu'un me casse les pieds, je lui dis : « bou...bou...bouge de là ».

Pour tous les dingos de l'atémi qui ont tourné désespérément en rond, depuis qu'ils ont fini **Double Dragon**, voilà un nouveau beat-them up sur la plus vendue des portables. On va encore pouvoir se castagner sans risque dans le métro !

UNE AMBIANCE DE SAINE CAMARADERIE

Cette cartouche s'inspire énormément de **Vigilante**, un grand hit d'arcade. Inutile, donc, de s'attarder plus longtemps sur le scénario : sur un scrolling horizontal, une ceinture noire bardée de « dans » va faire la peau à une bande d'infâmes gangsters.

Les paysages traversés brillent par leur variété : ville, complexe industriel, on a même droit à un level sur un train en marche, qui rappelle les plus belles heures de **Dragon Ninja**.

La progression en cours de niveaux n'est pas trop dure. Il suffit « d'exploser » les membres du gang au fur et à mesure de leur arrivée. Un coup à gauche, un à droite, ça passe ou ça casse. Le hic vient, souvent, des boss de fin de niveau, aussi originaux que dangereux. Entre le fou, qui nous fait un « remake » de Massacre à la tronçonneuse, le dingue aux tonneaux, sans oublier le militaire bardé de lance-flammes et de grenades, l'ambiance est plutôt chaude. Surtout que, très vite, le décor vient se mettre de la partie : dans le train, des trappes se soulèvent pour laisser apparaître un tireur caché, des canons dissimulés lâchent des tirs de laser, l'enfer quoi...

Notre héros est, peut-être, un « dieu » des arts martiaux, mais il se limite aux coups de base. Atémis du pied (éventuellement accompagnés d'un saut) et coups de poing suffisent à la majorité des situations. Même si on retrouve quelques parades plus originales, comme le salto arrière, pratique pour échapper rapidement à une situation dangereuse.

MOI JE ME BATS MEME DANS LE METRO

Côté réalisation, **Kung Fu Master** est très « clean ». Avec ses graphismes soignés, ses animations réalistes et ses musiques bien orientales, ma Game Boy ne se plaint pas.

Voilà un bon petit **beat-them up**, réussi, très sympa à jouer et bien défoulant. L'action reste un peu répétitive et il n'y a pas de mode « deux joueurs », mais le tout est suffisamment trépidant pour qu'on s'y éclate bien. Pas **Double Dragon**, d'accord, mais un achat parfait pour les fans du genre en manque de « stooba » pixellisée. ■

Iggy, ceinture noire sur console

1

2

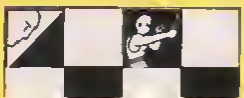
1 - Le saut préféré du p'tit Iggy.
2 - Là, le mec, il me scie !

82%

EN RESUME

KUNG FU MASTER

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 93 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 90 %



COUNTER ATTACK

La plus suisse des consoles voit enfin débarquer un nouveau jeu. Dites messieurs les Nippons, il faudra encore attendre six mois pour le prochain ?

Visiblement, la SGX aime bien les adaptations de hits Capcom. Après Ghouls'n Ghosts et en attendant le célèbre Strider, recordman absolu du retard, voici venir 1941. Du calme Wonder Fra, c'est qu'un jeu après tout !

PLANQUE MAMIE, LES JAPS ATTAQUENT !

Comme son illustre prédécesseur 1943, 1941 vous plonge au beau milieu du Pacifique en pleine Seconde Guerre mondiale. En fait, le scénario sombre très vite dans le délire le plus total et vous aurez aussi bien le plaisir de détruire des bombardiers d'époque que des fusées « plus futuristes, tu meurs ».

Grande première sur cette bécane : 1941 permet à deux joueurs de faire équipe pour bouter les « méchants jaunes » hors du Pacifique. Y a bon !

- Et côté armement supplémentaire, qu'est-ce-que vous auriez en magasin ma brave dame ?

- Que du tout bon mon brave monsieur : des mitrailleuses, des missiles, des roquettes, des pastilles augmentant le niveau de vie et la possibilité d'appeler des avions de renfort ou de se dédoubler pour augmenter sa puissance de tir. Si tout ça ne suffisait pas, il est toujours possible de déclencher un super tir en gardant le bouton du paddle appuyé pendant quelques secondes.

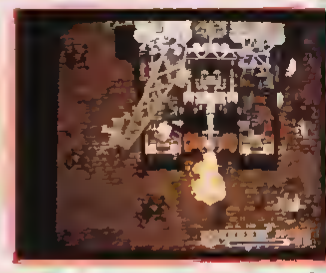
Histoire de corser la difficulté, le nombre de « continue » est limité, ce qui n'est pas plus mal. Bref, tous les ingrédients sont réunis pour nous concocter un bon shoot them up de derrière les fagots.

YAMAMOTO QU'EST EN PANNE

D'ailleurs, c'est vrai qu'on s'éclate bien avec 1941 : c'est un bon jeu, fidèle à la borne d'arcade, accrocheur et doté de bien plus de personnalité que l'insipide 1943 de la Core. Dommage que la réalisation ne soit pas vraiment au niveau des capacités de la machine. D'accord, 1941 est très bien fait avec des décors variés et des sprites de fin de niveau énormes, mais on ne retrouve que rarement les effets spéciaux hallucinants qui nous faisaient craquer dans les autres jeux SGX. Seules certaines scènes comme la bataille contre une fusée grande de plusieurs écrans rappellent qu'on est sur une des machines les plus puissantes du marché. Plus grave : par moments, le scrolling se prend carrément une petite crise de Parkinson. Bien sûr, ça reste limité au second niveau et ne gêne pas le déroulement du jeu mais, quitte à n'avoir qu'un soft tous les six mois, les possesseurs de SGX aimeraient, au moins, être en présence d'un must incontestable.

Allez, on ne va quand même pas être trop difficile : même s'il est un peu en retrait par rapport aux autres cartouches de cette console, 1941 est un très bon soft que je ne compte pas lâcher de sitôt ■

Iggy veut plus de jeux sur sa SGX



1 - Ma mère, les sprites !
2 - Le tank ça va chauffer !
3 - La fusee en flammes Hé oui !

85%

EN RESUME

1941

- Console : SUPER G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 88 %
- Animation : 78 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 91 %

RELIE TOUTE TA COLLEC' DE PLAYER ONE !

La Reliure *Player One*
80 F + 20 F de frais d'envoi

Il te manque **un numéro** de *Player One* ? Commande-le dès aujourd'hui !

Je désire recevoir reliure(s) *Player One*
au prix de 80 F TTC
+ 20 F de frais d'envoi par reliure
et je joins un chéque de F
à l'ordre de MSE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
VILLE :
Signoture (des parents pour les mineurs)

Je désire ancien(s) numéro(s) de *Player One*
au prix indiqué ci dessous auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi
par numéro et je joins un chèque de F à l'ordre de MSE

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6	15 F
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	17 F
❑ 11 ❑ 12	25 F
Frais d'envoi x 7 F	F
TOTAL	F

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
VILLE :
Signoture (des porents pour les mineurs)

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
250 F AU LIEU DE 275 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*.
Du n°1 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro
à l'ordre de Média Système Edition

A partir du n°10
envoyez 25 F + 7 F de frais de port = 32 F* à l'adresse suivante
MSE, Player One, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de
à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ? :

Quel est votre date de naissance ?

MEGAMAN II

Après Mario, Link et quelques autres, il semblait indispensable de consacrer un Plans et Astuces à Megaman.

Un savant fou projette la domination de la Terre. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à contrecarrer ses noirs desseins. Attention, ce journal s'autodétruira dans cinq secondes...

MEGAMAN REPREND DU SERVICE !

Après sa première défaite, le docteur Wily est de retour. Megaman II est divisé en deux parties, dont la dernière est l'exploration de la citadelle du docteur Wily. La première partie est constituée de huit niveaux au terme desquels vous devrez affronter un boss au pouvoir spécifique. A la destruction de chaque sbire de Wily, vous pourrez vous emparer du pouvoir en question. C'est seulement une fois que vous les aurez tous détruits, que vous pourrez enfin tenter votre chance contre le docteur Wily.

Les huit premiers niveaux sont très linéaires et les plans ne sont pas indispensables. En revanche, chaque créature de Wily est décrite dans les moindres détails ainsi que les boss que son arme peut affecter avec le maximum d'efficacité. Il nous a semblé indispensable de publier les plans des niveaux composant la forteresse du savant maléfique, afin que vous sachiez à quels types de décors et de pièges vous allez être confrontés.

LES PERSONNAGES

Vous débarquez sur une page de sélection du niveau de difficulté. Une autre page vous permet de choisir le niveau par lequel vous désirez commencer ainsi que le boss à affronter. Bien sûr, il y a un ordre à connaître qui vous facilitera grandement la tâche. Nous allons donc voir chacun des huit robots en détail, ainsi que les pouvoirs qu'ils confèrent, une fois vaincus.

BUBBLE MAN

Le boss de ce niveau aquatique est normalement le plus simple à abattre lorsque vous débutez une partie. Il se défendra avec des bulles. La meilleure tactique est celle de « courageux mais pas téméraire ». Restez à distance et évitez ses projectiles. Essayez de le tuer au plus vite, car il fait pas mal de dégâts.

FLASH MAN

Maintenant que vous possédez le pouvoir de Bubble Man, explorez le niveau de Flash Man, dont le sol est d'une nature très glissante. Pour contrecarrer l'effet dérapant, sautez : vous vous arrêterez, aussi sec, sans glissade. Le monstre de fin n'est pas très difficile à détruire, mais sa capacité à stopper le temps peut vous rendre très vulnérable à ses rafales de projectiles. Après l'avoir vaincu, avec le pouvoir de Bubble Man bien sûr, le professeur Light vous informera de sa dernière découverte : l'objet n° 3.

1

2

QUICK MAN

Ce round est marqué par les espèces de laser qui ne vous laissent qu'un temps très court

pour franchir la plupart des pages écrans. Cette fois, le boss du niveau est très résistant. Le pouvoir de **Flash Man** vous facilitera la tâche, dans la mesure où son utilisation le prive de la moitié de sa vie. A ce moment-là, sélectionnez **Megaman** pour le terminer avec son « Arm Cannon » (littéralement : bras canon).

METAL MAN

Le pouvoir de **Metal Man** est des plus redoutables. Mais grâce au pouvoir du boss précédent, les « Quick Boomerangs » en viendront à bout rapidement. La nouvelle option de ce niveau est la lame de métal qui peut être tirée vers le haut, vers le bas et même en diagonale. Elle ne coûte que peu d'énergie et est très efficace.

WOOD MAN

Ce nouveau boss est assez dur à vaincre. Protégé par un bouclier de feuilles, il ne sera vulnérable qu'un très court instant après chacun de ses tirs. Essayez de vous placer le plus près possible de lui et détruisez-le à l'aide des tirs continus de Metal Man.

AIR MAN

Dans ce tableau, prenez tout votre temps. Il s'agira de le traverser grâce, essentiellement, à votre adresse et à la maîtrise de vos nerfs. Il n'est pas difficile, il vous faut simplement un petit peu de patience. Son gardien, **Air man**, se défend avec une demi-douzaine de mini-tornades qui, si vous êtes touché, vous repoussent dans le coin opposé à votre ennemi. Si vous parvenez à l'approcher suffisamment près sans être détruit avant, vous en viendrez à bout sans problème grâce au **bouclier de feuilles**. L'objet n°2 vous est révélé à la mort d'Air Man. Il permet de créer un skate volant.

CRASH MAN

Au cours de la traversée de ce niveau, vous aurez, à un moment, un choix à faire entre deux échelles. Prenez à chaque fois celle de droite et utilisez le pouvoir de Metal Man pour tuer les oiseaux-bombardiers. Les projectiles du boss de fin vous

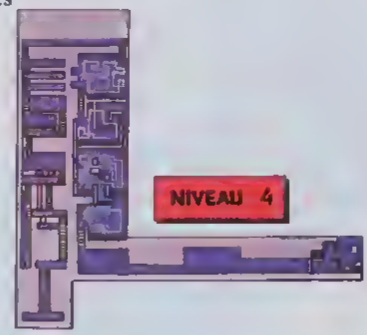
feront beaucoup de dommages. Placez-vous dans le coin opposé à ce dernier, et sautez en même temps que lui. Les mini-tornades seront très efficaces à son encontre.

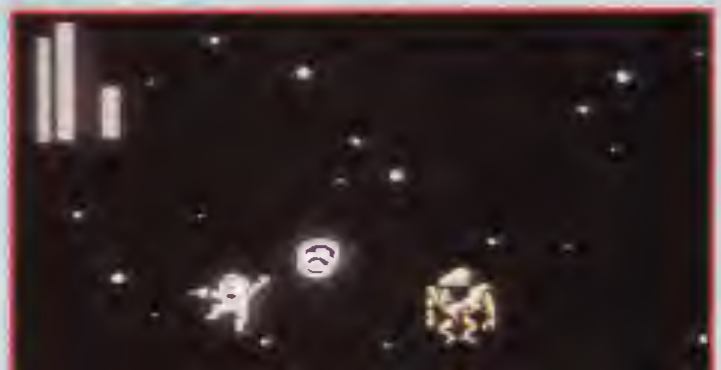
HEAT MAN

Ou vous êtes adroit et vous vous la jouez « grand acrobate », ou bien vous êtes petit joueur et vous utilisez le pouvoir de l'objet n°2. Un conseil, quand même, essayez la première suggestion, l'entraînement vous sera très utile dans la phase finale du jeu. La nouvelle invention du docteur Light vous sera communiquée à la mort de **Heat Man**. Il s'agit de l'objet n°1 qui vous permet de créer des plates-formes donnant accès à des endroits situés à des hauteurs jusque-là inaccessibles.

INCROYABLE POUR UNE NES !

Maintenant que vous avez détruit tous les robots du docteur Wily, il va falloir vous attaquer à son antre. L'image de présentation de son château n'est qu'un avant-goût de ce qui vous attend. A partir de ce moment, vous n'aurez plus de mot de passe après chaque nouveau niveau, hormis celui qui vous a été donné à la destruction du dernier boss. La première étape met en valeur l'utilisation de l'objet n°1. Dans la mesure où il n'y a plus de mot de passe, faites le plein de vies supplémentaires. L'idéal est de vous attaquer aux monstres lançant des boomerangs. Tirez de façon continue sur leurs projectiles, en un quart d'heure vous pourrez vous retrouver avec une dizaine de vies en plus. Le





monstre de fin est gigantesque, au point qu'il en est impressionnant. Mais il n'a que de la gueule. Essayez quand même d'éviter son souffle qui pourrait vous faire chuter dans d'insondables abysses.

Dans la deuxième partie, pas d'alternative possible, vous devez utiliser le surf volant. Le boss est le plus facilement vulnérable en utilisant les **boomerangs** de Quick Man. Les blocs se regroupant par groupes de deux ne sont pas résistants, mais les dommages qu'ils infligent en cas de contact direct sont redoutables. Restez sur les cases du sol qui vous ont déjà attaqué.

Regardez bien le plan avant de vous laisser tomber dans ce nouveau niveau. Une vie supplémentaire et de l'énergie vitale peuvent être facilement récupérées. C'est encore un monstre remarquable auquel vous aurez à faire. Quick Man sera de nouveau à l'honneur pour venir à bout du « Gutsdozer », qu'on pourrait comparer, au niveau de la réalisation, au technodrome des Tortues Ninja.

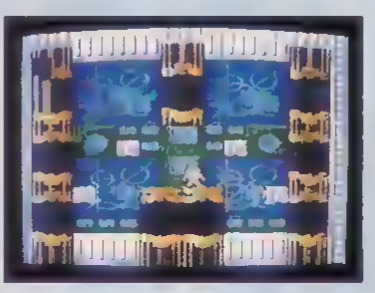
Assez peu peuplé, le quatrième niveau du château recèle une quantité de pièges un tantinet

5

exagérée. A la vue des premières piques, utilisez le skate volant, vous éviterez une mort certaine. Les plates-formes guidées, semblables à celles déjà rencontrées au niveau de Crash Man, vous imposeront, par trois fois, un saut sur les blocs agrémentant les pages écrans. Les quatres canons vous bombardant à la fin du stage ne sont sensibles qu'au pouvoir de Crash Man. Hélas, il coûte beaucoup d'énergie, et, il est peu probable que vous en veniez à bout avec une seule vie.

LE CHATEAU DU DR WILY

Pendant que vous vous échiniez à avancer dans le château, le savant fou en a profité



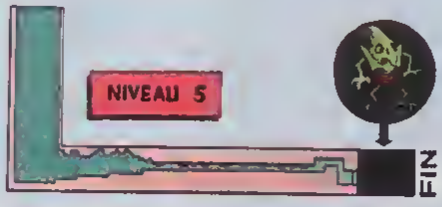
6

pour reconstruire ses huit robots. Il vous faudra les vaincre, de nouveau, en un seul crédit. C'est pourquoi je vous ai recommandé de faire le plein de vies supplémentaires. Répétez les techniques décrites pour chacun de ces diaboliques androïdes. Quand vous les aurez tous tués, Dr Wily n'aura plus rien à vous opposer et il devra accepter le combat. Deux pouvoirs permettront d'en venir à bout assez rapidement, celui de Crash Man pour commencer, puis celui de Air Man. C'est alors que, croyant l'avoir détruit, vous découvrirez, avec horreur, qu'un nouveau niveau vous attend. Rassurez-vous, c'est bel et bien le dernier. Evitez les gouttes de sang maudit qui vous tombent dessus. Vous y êtes, **Docteur Wily**, en personne, est là. Mais, qui l'aurait cru ? Sa forme originelle est celle d'un extra-terrestre. Seules les bulles de **Bubble Man** lui font des dommages, et à vrai dire, pas grand-chose. Tenez, le plus longtemps possible en évitant ses projectiles, qui, eux, sont meurtriers.

MEGAMAN N'EST PAS UNE JAPONIAISERIE

Il y a fort à parier que si un dessin animé de **Megaman** avait vu le jour avec autant de médiatisation que les **Tortues Ninja**, il aurait fait un tabac. Je dois reconnaître que n'étant pas amateur de dessins animés japonais ni de jeux en donnant l'image, **Megaman** m'a beaucoup plu, autant sur le plan de sa réalisation, que par son originalité extrême. Dommage, quand même, que l'alien de fin ait été aussi bâclé en comparaison du Gutdozer, du vaisseau de Wily et autres panthères mécaniques au niveau de Wood Man. ■

Wolfen



1 - Le Gutsdozer : admirez
2 - Le niveau d'Air Man
3 - Le docteur Wily sous sa forme véritable.
4 - Un monstre parmi tant d'autres
5 - Le vaisseau du savant fou
6 - Derrière chaque porte, un boss à combattre

Les Portables
Hit Parade

Nintendo

Game Boy
+ Tétris 590F
Les nouveautés arrivent

SEGA

Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Déja plus de 40 titres

ATARI Lynx
+ 4 jeux 890F
Toujours en Promo (Il en reste)

NEC

Turbo GT
+ 1 Jeu 2490F
Hors Concours, Trop Bien !
Compatible avec tous les jeux de la core grafx

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Metro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* **Nouveau** *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.21.17.17

SEGA

The News

Galaxy Force II
El Viento
Space Gomola
Road Rash
Star Flight
Dark Castle
Fatal Remind
Devil Crush
Arcus Odyssey
Beast Warrior
Killing G Show
MS Pacman
Paperboy
Street of Rage
Bare Knuckle

Dieu créa la Terre
Séquence news à créer la MEGA Light en octobre

1 MEGA DRIVE
1 Manette + Sonic
1290F

1 MEGA DRIVE
1 Manette + 4Jeux
1690F

les MEGACompils
Eswat + Shadow Dancer
349F
Wonder boy III + Moonwalker
389F
Adaptateur Inter-galactique 49F

NEC
Séquence news
Revendeur Agréé

Crack Boum..!
Core Grafx + PC Kid II
1290F
C'est pas notre faute si les autres n'ont pas d'idées

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs
1290F
Le meilleur rapport qualité prix

Le Hit des Hits
PC Kid II
Caddash
Dead Moon
Adventure Island
Power Eleven
Son Son II
Parasol Stars
TV Sport Football
Skweek
SG 1941
SG Aldynes
CD Y S II

Les Grosses News
World Jacky
Hit Ice
Dragon Egg

Des dizaines de Titres Dispos

Nintendo
Des Nouvelles de la
N E S

A Boy and His Bloh	390F
Captain Shylawk	390F
Solstice	390F
Super Spike V'Ball	390F
Turbo Racing	390F
Boulder Dash	390F
Shadow Warrior	390F
Dragon's Lair	390F
Top Gun 2 Mission	430F

Pour le **Game Boy**

Bugs Bunny	195F
Radar Mission	195F
Side Pocket	195F
Dyna Blaster	195F
Samurai Adventure	195F
Boulder Dash	195F
F1 Race	280F

SNK

La Néo -Géo
+ Magicial Lord
3490F
News
Rings of the Monsters
Ghost Pilot
Asso II
20 Titres Dispos

Séquence news
Prix, Choix, Disponibilité
Jeux Micro
ST, AMIGA, PC, CPC
Cartouches de Jeux
et Consoles toutes Marques

Pour le reste passe au bouclar. Si t'es pas du coin, t'appelles pour commander, si t'as pas le téléphone, vas chercher l'indien et fais de la fumée.
HUGH ..!

Offres et promotions valables dans la limite des stocks disponibles
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises
Toutes les marques Nintendo NES Game Boy Sega, Mega Drive Master system Game Gear Nec, Core Grafx, Super Grafx Turbo GT SNK Néo-Géo Atari, Amiga, Séquence News etc sont des sigles déposés par leur propriétaire respectif

SONIC THE HEDGEHOG

Nous vous l'avons présenté en quatre pages cet été. Nous vous avons dévoilé le « cheat mode » à la rentrée. Nous vous offrons, cette fois, une aide de jeu. Vous l'avez tous compris, c'est de Sonic dont je veux parler.

Vous avez été nombreux à écrire et à téléphoner pour protester contre l'information donnée, le mois dernier, par Crevette. Devons-nous croire que les lecteurs de *Player One* ont tous de gros doigts boudinés ? En tout cas nous avons pensé à eux.

ENTORSE A LA REGLE

Commençons par un fait inhabituel dans la rubrique des Plans et Astuces. Rappelons le « cheat mode » publié le mois dernier dans les Trucs en Vrac. Lors de la page de présentation de Sonic, faites Gauche, Droite, Haut, Bas sur votre manette, puis pressez, simultanément, les boutons A, B, C et Start. Une autre « manip » plus simple existe, et elle a le mérite d'éviter de s'emmêler les doigts : directions Haut, Bas, Gauche, Droite suivies d'une pression synchronisée sur les boutons A et Start. Vous arriverez sur un écran de sélection du niveau que vous désirez explorer. Lorsque vous avez terminé une partie par la mort de votre personnage, inutile de refaire cette délicate manipulation, contentez-vous d'appuyer sur le bouton A, puis sans relâcher, sur Start.

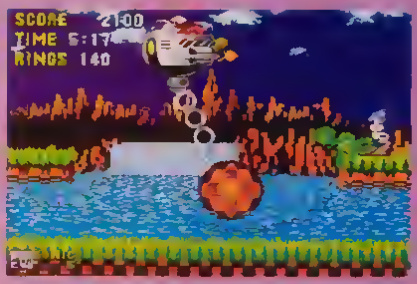
L'INSAISISSABLE PSYCHOPATHE

Le fabuleux hit graphique de la 16 bits mériterait bien plus que ces quelques pages. Faute de place nous allons approfondir les affrontements de fin de niveau. cette fois, pas de plan. Ce chef-d'œuvre d'animation, avec ses sprites si détaillés, exige des photos pour bien comprendre les mouvements à effectuer. Chaque zone est divisée en trois parties, dont seule la dernière est défendue par le savant dément. A chaque rencontre, vous détruisez la navette volante qu'il utilise, mais il parvient toujours à s'enfuir. Les caractéristiques de sa navette variant à chaque fois.

L'inversion des plans publiés le mois dernier, qui s'est produite à la maquette, nous a été énormément reprochée, et à juste titre d'ailleurs. Pour nous faire pardonner nous avons employé les grands moyens ! Lisez, plutôt, la suite...

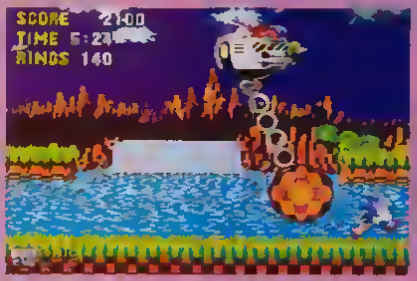
GREEN HILL ZONE

1 : placez-vous sous une des deux plates-formes, et observez le mouvement du balancier.



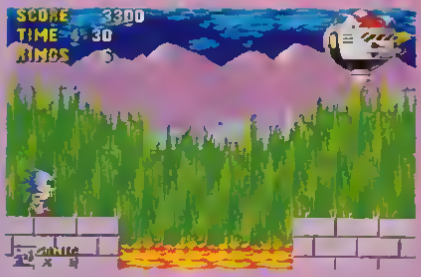
2 : lorsque le balancier part vers la gauche, sautez sur la plate-forme.

3 : sans perdre un instant, sautez contre le vaisseau...

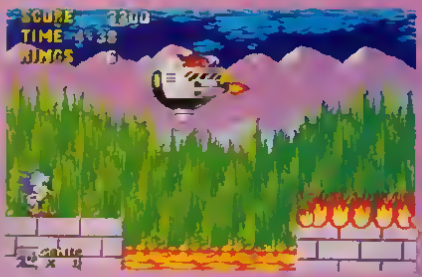


4 : et dépêchez-vous de reprendre votre place à l'abri.

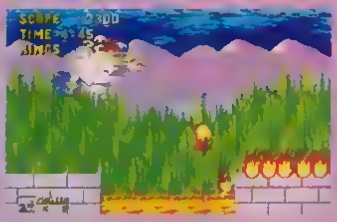
MARBLE ZONE



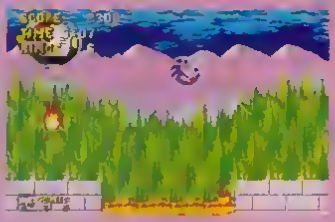
1 : le savant fou arrive dans son engin volant...



2 : immédiatement, il lance une bombe, incendiant toute la plate-forme.



3 : avant qu'il n'ait le temps d'en faire de même sur celle que vous occupez, frappez-le.

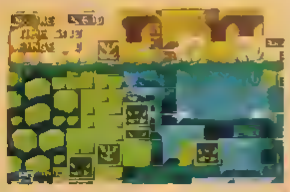


4 : changez de côté, dès qu'il largue une nouvelle boule de feu.

5 : répétez, maintenant, les diverses phases précédentes en alternant les plates-formes.

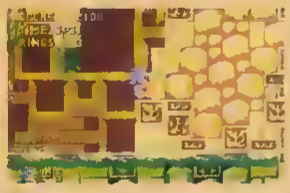
LABYRINTH ZONE

5 : stupéfié de votre réussite, il s'enfuit sans demander son reste.

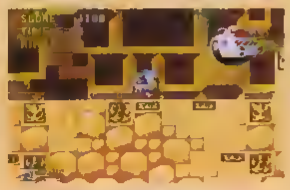


4 : l'eau monte bien vite. Ne paniquez pas, évitez toujours soigneusement les tirs. N'oubliez pas que le changement d'apesanteur influe sur l'inertie de Sonic.

3 : lancez-vous à sa poursuite. Gardez votre calme, et prenez soin d'éviter tous les projectiles.



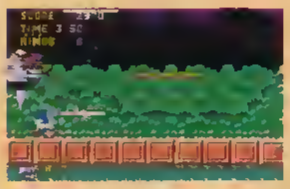
2 : sans tarder, il s'enfuit en remontant cette cheminée. Vous pouvez constater que le niveau de l'eau augmente.



1 : arrivée en vue du savant. Vous aurez beau courir, vous ne pourrez le frapper que deux ou trois fois, tout au plus.

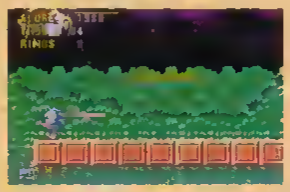
SPRING YARD ZONE

1 : dès que le savant apparaît, on remarque très rapidement que son vaisseau est équipé d'une pointe. Placez-vous à l'extrême gauche de l'écran.

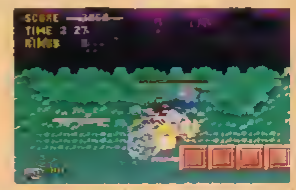


2 : il va traverser le décor et, dès qu'il sera au-dessus de vous, effectuera une descente vers le sol.

3 : il va piquer le bloc constituant le sol, à l'emplacement précis que vous occupiez. C'est-à ce moment-là, qu'il est le plus vulnérable.



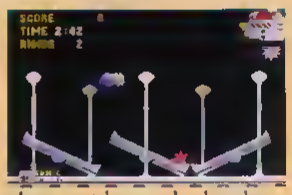
4 : maintenant qu'il a détruit le premier bloc, placez-vous sur le bloc suivant, en faisant attention de ne pas tomber.



5 : répétez patiemment les conseils des quatres photos précédentes. Surtout, faites-le, bloc par bloc, de gauche à droite.

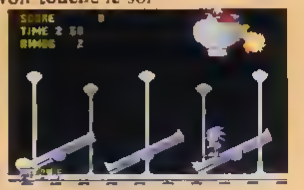
STAR LIGHT ZONE

1 : l'aspect du décor, un peu particulier.



2 : le savant largue des bombes qui explosent quelques secondes après avoir touché le sol.

3 : utilisez les bombes comme contrepoids, pour vous propulser à la hauteur de votre adversaire...

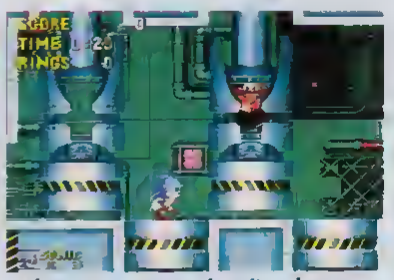


4 : ou réciproquement, retournez les bombes à l'envoyeur, en servant de contrepoids.

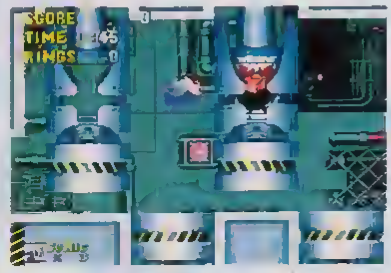
FINAL ZONE

1 : enfin, l'instant de la confrontation finale est arrivé. Placez-vous au centre de l'écran.

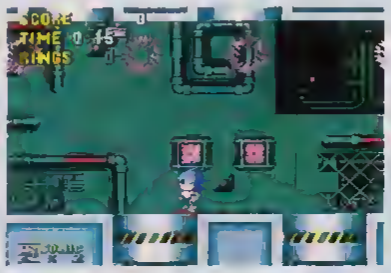
2 : Réagissez rapidement, pour éviter l'écrasement au sol ou au plafond.



3 : le savant apparaît dans l'un des quatre marteaux-pilons de façon aléatoire.

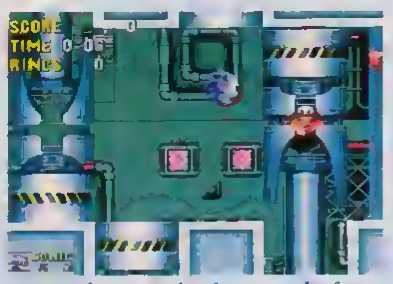


4 : frappez-le, dès que la situation vous le permet.



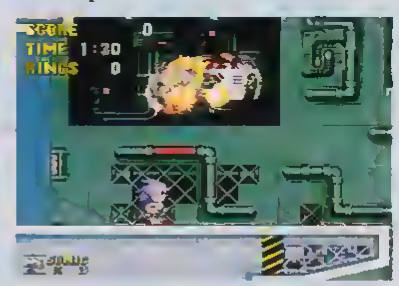
5 : entre chacune de ses apparitions, une ampoule génère des boules d'énergie.

6 : qui viennent troubler vos prévisions. Sautez, pour éviter leur contact.



7 : vous devez toucher le savant dix fois...

8 : avant que sa machine n'explose.



SCRAP BRAIN ZONE

« Don't panic ! ». Si nous ne publions pas de photos de ce niveau, c'est que l'infâme savant n'y apparaît pas. Heureusement, vu la difficulté qu'il y a à sortir de ce labyrinthe. ■

Wolfen

1 : L'une des nombreuses salles secrètes

2 : Vous avez, en tout, six émeraudes à récupérer dans l'un des stages spéciaux

3 : Sonic découvre les joies du flipper

4 : Sonic entouré de ses amis de la forêt.

5 : La « SCRAP BRAIN ZONE »

6 : Est-ce donc bien fini ?

THE END

Achete ou échange tout jeu NINTENDO, téléphoner à Eric au 42 89 58 26.

Vds ou échange jeux MEGADRIVE : Sword of Sodan, Populous, Budokan, Dynamite Duke, Pat Riley Basketball, Truxton. Recherche de préférence : Moonwalker, Super Monaco GP, Mystic Defender. Appelez le 43 89 74 98 (Val-de-Marne, si possible).

Vds MEGADRIVE française + adaptateur + 12 jeux dont Sonic, Zero Wing + mega video show 1-2 + 1 paddle. Le tout vendu 2 300 F. Tel. : 40 21 34 47, demandez Benoit (Paris).

Possesseur de MEGADRIVE ayant Last Battle, Batman, DJ Boy et Altered Beast recherche correspondant(e)s au courant des nouveautés. Contactez CJR, BP 708, Libreville, GABON Tel. . 72 01 43.

Vds jeux MEGADRIVE : Super Volley Ball + Ghostbusters pour 350 F. Contactez Jérôme au 43 74 25 42 (Région parisienne).

Vds console NES + 2 paddles sans fils + pistolet + 35 hits Nintendo (SMB1 et SMB2 etc.). Valeur totale : 13 800 F, vendu à 8 000 F. Willy Rideau, Avenue Ronziez-Joly, 34800 Nébian ou télephonez au 67 96 39 32.

Vds jeux NINTENDO : Top Gun, Spy, Zelda 1 et 2, Ikari Warriors, (de 250 F à 350 F). Appelez au 89 62 90 32 après 18h et demandez Jacky (Haut-Rhin).

Vds console Sega Master System + 4 jeux (Golvellus, Alex Kidd in High Tech World, Afterburner et Rescue Mission) + light Phaser. Le tout en TBE pour 1 000 F Possibilité de vendre les jeux au détail. Elvis au 43 77 62 13 (Val-de-Marne)

Vds ou échange jeux NINTENDO : Dragon Ball, Duck Hunt et Gyromite. Prix à débattre. Contactez Marie-Emilie au 24 72 58 15 (Ardennes).

A vendre jeux Master System : My Hero, Teddy Boy, Global Defense, Power Strike pour 400 F (avec boîtes et notices d'origine) Romuald Nardi, 31, rue Claude-Farrere, 69800 Saint-Priest.

Vds jeux Sega Master System : Indiana Jones, American Baseball, Michael Jackson, Spellcaster à 150 F, Pro Wrestling, Cyborg Hunter, Great Basketball à 100 F. Recherche d'urgence Pacmania et Populous à 200 F pièce. Ecrivez nombreux ! Benoit Ferrière, 161, rue Belvaux, 4030 Griveygnie, Belgique

Echange jeux NES : Bionic Commando, Rygar, Slalom et Ikari Warriors contre Robocop, Rescue Mission, et Simon's Quest. Pour Game Boy : Gargoyles Quest contre Final Fantasy Legend. Quentin Moraud, 11, rue Emile-Dreux, 33200 Bordeaux. Les échanges ne peuvent se faire que sur Bordeaux.

Echange Last Battle et Budokan contre Forgotten World, Super Monaco GP ou Arrow Flash sur MEGADRIVE Appelez, après 17 h 30, Nicolas au 39 73 81 49 (Yvelines).

Vds cartouches NES : Zelda 1 et les Tortues Ninja (300 F pièce), Super Mario 1 et Duck Hunt (400 F) et Super Mario 2 et Excite Bike et le pistolet a 250 F Tel . 49 45 65 29 (Vienne).

Echange Fester's Quest contre n'importe quel jeu NINTENDO. Contactez Gwénaël au 97 81 12 08 (Morbihan).

Cherche à échanger 24 cartouches NES dont Zelda 1 et 2, SMB1 et 2, Double Dragon, Tetris, Megaman, etc. + accessoires contre une MEGADRIVE Téléphonez au 30 34 84 75 ou écrivez à Olivier Jean, B7, rue Des-Chasses-Courtieux, 60230 Chambly

Vds NINTENDO + 2 manettes + 8 jeux parmi lesquels Zelda, Cobra Triangle, Silent Service, etc. Le tout cédé à 1 800 F. Téléphoner au 39 75 64 75 à partir de 18 h (Dise)

Vds cartouche LYNX neuve Blue Lightning à 100F Contactez Stanislas à partir de 18 h au 72 32 05 80 du lundi au vendredi (Lyon).

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 jeux (Juillet 91) pour 500 F. Cherche jeux MEGADRIVE à moins de 350 F Olivier Majewski, côte pavée, 12200 Villefranche-de-Rouergue Tel, : 65 45 00 65.

Vds nombreux jeux NINTENDO (Zelda 1 et 2, Supr Off Road. .) + console et accessoires . Boîte de rangement, Joy pad Infrarouge Demandez Olivier au 46 54 23 79 de 18 h 00 à 21 h 00 (Ile-et-Vilaine).

Echange MEGADRIVE japonaise + Shinobi en excellent état contre SUPERGRAFX + 1 jeu ou COREGRAFX + 1 jeu en TBE Demandez Cyril au 67 76 05 56 (Hérault).

Vds console MEGADRIVE française + joypad + 6 jeux Shinobi, Mickey, Altered Beast, Super Monaco GP, Moonwalker et Sonic Le tout en très bon état, vendu 2 800 F. Tel 83 75 33 87 (Meurthe-et-Moselle).

Vds jeux MEGADRIVE japonais : Castle of Illusion, Sword of Vermillion, Super Thunder Blade, Golden Axe, Altered Beast, Revenge of Shinobi, Phantasy Star II + Ghouls'n Ghost, Tournament Golf, Populous, Ghost Busters + adaptateur. les jeux sont vendus à - 50 %, soit 120 F. Sur GAME BOY : Solar Striker, Tennis, Batman, Qix, Super Marioland, Golf, Gargoyles Quest, The Hunt of Red October et Alley Way Prix a + 50 %. Tel . 39 21 07 21 (Yvelines).

Vds SEGA MASTER SYSTEM + pistolet light Phaser + Out Run, Rocky, Choplifter, Hang-On TBE encore sous garantie pour 890 F. Téléphonez au (1) 30 88 40 05 après 19 h.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 5 jeux . Mickey, Ghouls'n Ghosts, Gauntlet, Shinobi, Golden Axe pour 1 200 F a debattre ou le jeu au détail entre 100 F et 200 F. Contactez Stéphane au 16 67 80 23 38

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux (Hang-On et Ghostbusters). Prix normal 800 F environ, cédé à 690 F Le light phaser seul à 150 F, avec Rambo III : 270 F. 9 autres hits SEGA disponibles entre 200 F et 250 F. Possibilité de remise en cas d'achat groupé. Contactez le 65 42 45 65.

URGENT ! Vds console NINTENDO + 2 paddles + 4 jeux dont Bayou Billy + pistolet. Etat neuf, vendu 1 800 F à débattre. Tel. : 20 53 97 18 vers 18 h.

Vds NEC COREGRAFX sous garantie + 9 jeux : Ninjas Spirit, Vigilante, Legend of Hero Tonma, Populous, Final Match Tennis, etc Prix : 3 000 F. Tel (1) 30 56 05 67, demandez Hervé.

Vds console NINTENDO + 2 paddles + zapper + Super Mario Bros, Duck Hunt et Rygar Console achetée en janvier 91. Etat neuf, vendue 950 F au lieu de 1 350 F. Contactez Fabien au 30 31 26 60 du lundi au vendredi de 18 h 30 à 19 h 30 (Oise).

Vds GAME BOY encore sous garantie avec Tetris + câble vidéo link + écouteur stéréo + Double Dragon + notice + 2 pin's. Prix reel : 840 F, cédé à 600 F. Vds CPC 464 + pistolet + joystick + K7 grammaire orthographe + 10 jeux dont Double Dragon, Skweek, Barbarian, After Burner... + monitor couleur. Prix réel : 4 100 F, vendu 1 500 F. Appelez Karim au 43 66 40 76

Vds LYNX sous garantie + Comilynx + Rygar + SLime World + California Games + adapt. secteur pour 1 300 F à débattre ou à échanger contre une GAME GEAR. Vincent Correard, 21, chemin de la Petite-Côte, 69530 Brignais. Tel. : 78 05 36 71.

Vds, achète ou échange jeux NINTENDO. Laurent Lo-Schiavo au 61 74 07 62 de 10 h à 21 h.

Echange cartouches de jeux NINTENDO : Rush'n Attack, Soccer et Castelvania, de préférence en Haute-Vienne ou pouvant s'y déplacer. Ecrire à Sebastien Dupont, 7, avenue Louis-Aragon, 87350 Panazol.

Vds GAME BOY TBE + écouteurs + câble link + piles + 3 jeux : Tetris, Alleway et Chase HQ. Date d'achat : Mai 91, valeur : 1 050 F vendu 800 F. Adrien Ravelli, 51, route de Bayeux, 14400 Ryes. Tel. : 31 21 89 30 après 20 h.

Vds ou échange jeux pour la MEGADRIVE française : Golden Axe, Ghouls'n Ghost, Super Monaco GP et Altered Beast à prix intéressant. Grégory Delepine, rue du Fournil, 50590 Montmartin- sur-Mer ou téléphonez au 33 47 55 89 à partir de 19 h sauf le week-end.

Vds jeux NINTENDO : Zelda 1, Airwolf, Blades of Steel, Mike Tyson's Punch Out etc. Prix de 190 F à 260 F. Pour tout renseignement, appelez Laurent au 45 86 47 35.

Vds sur NES SM82 a 200 F, Tetris à 230 F, Snake Rattle & Roll a 230 F, Zelda 2 à 240 F, Faxanadu à 250 F et DD2 à 250 F. Tel. : 74 01 23 08, demandez Maxence

Vds jeux GAME BOY : Gargoyle's Quest et Golf a 150 F pièce, 250 F les deux ou échangés contre Batman ou Duck Tales. Contactez Régis au 63 04 99 50 à partir de 18 h 30 tous les jours.

Cherche sur NINTENDO : Rad Racer et World Wrestling et Vds Zelda 2, Megaman 2, Double Dragon 2, Cobra Triangle, Tortues Ninja, Rush'n Attack, Super Mario 8ros et Duck Hunt + Zapper. Contactez Jérémy au 98 67 68 82.

Possesseur de NES échange / Rygar, Ghost'n Goblins, Rush'n Attack contre Simon's Quest, Megaman II, Wrath of the Black Manta. Faites vos propositions au 94 67 91 11 et demandez Stéphane.

Vds Curse sur MEGADRIVE au prix de 99 F. Joël Vaillard, 7, rue du Bois-Prieur, 77250, Veneux-les-Sablons. Tel. : 60 70 36 59

Vds jeux pour console NINTENDO NES : Airwolf (200 F), Days of Thunder (250 F) et Dragonball (235 F). Pour la SEGA MASTER SYSTEM, Greay Football (150 F). Pour la GAME BOY : Hal Wrestling (150 F). Téléphonez à Bertrand au 39 69 74 25 ou écrire au 17,bis avenue Guibert, La-Celle-Saint-Cloud.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 3 jeux (Hang On, My Hero...). Le tout en bon état, prix : 600 F. Vds Shinobi, After Burner et Tennis Ace à 190 F pièce. Téléphonez à Nicolas au 97 66 56 73.

Vds cartouches pour NINTENDO : Solar Jetman (310 F), Simon's Quest (290 F), Link (300 F), Wizzard and Warrior (250 F) et Life Force (300 F). Recherche NES max d'occasion. Tel. : 37 96 76 77.

Vds pour NINTENDO NES : zapper + ROB + filtre RDB + Gyromite, Duck Hunt, Gumshee + notices. Le tout sacrifié à 1 000 F. Diallo Ablaye, 27, place Laurence, 65100 Lourdes.

DÉCOUVREZ
LA PLUS FABULEUSE
GAMME DE JEUX

NINTENDO®

aux prix les plus bas

JUSQU'À FIN NOVEMBRE 91
(et sur présentation de cette annonce)
RÉDUCTION DE 50 FRS
SUR TOUS LES JEUX VIDEO

161, rue Amelot - Paris 11ème
(angle Bd Voltaire - Métro République)
Tél. : (1) 48 07 16 99

Vds console NINTENDO avec 2 manettes + phaser + 2 jeux · Duck Hunt et SM81, encore sous garantie, pour 890 F. Appeler Stephan après 17 h au 21 46 57 08

Vds jeux MEGADRIVE à 150 F et vds ou échange jeux NEC carte ou CD de 275 F à 300 F Appelez le 60 86 23 25 (Essonne).

Vds SEGA MASTER SYSTEM TBE avec power stick et 2 paddles + 9 jeux (Mickey Mouse, Shinobi, World Soccer, etc.). Valeur 2 700 F vendu 1 500 F. Dimitri Neusch, 4, Impasse de l'Eglise, 92120 Montrouge. Tel. : 42 53 29 16

Achète ou échange World Cup Soccer sur NINTENDO. Cherche pour SEGA MASTER SYSTEM · Spellcaster, Ys, Golden Axe warriors. Nicolas Navarro, 19, rue Chateaubriand, 65000 Tarbes. Tel. : 62 93 64 59 après 19 h

Vds jeux NINTENDO. Robocop à 330 F et Burai Fighter à 300 F. Boîtes et notices d'origine. Contactez Steve au 60 06 66 36 ou écrire à Hu-Seik Steve, 2, place de la Rose Bleue, 77184 Emerainville.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 5 jeux (Rampage, Mickey Mouse, Golden Axe, Dana et Wonderboy 3) TBE. Valeur · 2 300 F, cédé à 1 300 F. Appelez Laurent au 69 83 85 06 (Essonne).

Vds MASTER SYSTEM de 91 + 2 paddles + 4 jeux (Tennis Ace, World Soccer, Column et Alex Kidd 1). Le tout en très bon état, vendu 1 200 F à debattre. Ecrire à Matthieu Michaleh, 9, rue St-Roman, 30700 Uzes ou téléphonez au 66 22 09 76 après 18 h (Gard).

Vds ou échange console NINTENDO + 9 jeux contre une MEGADRIVE + 5 jeux. Contactez Tony au 20 93 68 78 (Nord).

Vds ou échange console NES + 3 jeux pour 690 F (Dragonball, Super Mario 2, TMHT) contre une NEC COREGRAFX + 1 jeu. Vds également jeux MASTER SYSTEM: Double Dragon, Aerial assault, Galaxy Force, Tennis Ace, fantasy Zone II, Alex Kidd in Shinobi World et Great Volley Ball de 100 F à 160 F. Contactez Christophe au 34 89 29 84.

Vds MASTER SYSTEM + 4 jeux : Wonderboy III, Alex Kidd I et IV, Super Tennis + 2 paddles + control Stick. Prix : 800 F à debattre. Demandez Julien au 22 45 18 68 (Amiens).

Vds SEGA MASTER SYSTEM (Noël 90) + 7 jeux (R-Type, Psycho Fox, After Burner, Fantazy Zone, Space Harrier, Cyber Shinobi et Hang-On) + ultimate super stick. Valeur totale : 2 700 F, vendu 1 200 F ou échangé contre une NEC CORE GRAFX + 1 jeu. Jean-Philippe Brin, 27, rue Jean-Dassié, 33630 Cazaux. Tel. : 56 22 93 18

Vds NEC COREGRAFX + quintupleur + 2 manettes + 7 jeux (Formation Soccer,Final Match Tennis, Super Volley Ball, Devil Crash, Super Star Soldier, Rabio Lepus Special, Veigues) : 2 500 F seulement. Stéphane Vaxelaire, 10, rue de la Saône, 67800 Hoenheim. Tel. : 88 33 45 09.

Vds 2 jeux GAME BOY : Buraï Fighter Deluxe (190 F) et Super Mario Land (150 F) ainsi que 3 jeux Atari 2600 : Air Sea Battle, Combat, Asteroid à 90 F pièce ou 250 F les trois Contactez Vincent Leprêtre du lundi au vendredi après 19 h au 99 75 27 72, ou écrire à La Forgerie, 35500 Balazé.

Vds pour MEGADRIVE : Altered Beast (250 F), Rambo III (200 F), Alex Kidd (200 F), Rastan Saga 2 (300 F), Star Control (300 F), Ghouls'n Ghost (300 F) ou le lot · 1400 F Pour MASTER SYSTEM, vds Golden Axe (200 F), Cloud Master (200 F), Kenseiden (200 F), Zillion (100 F), Ghost House (50 F) Fantasy Zone III (150 F), Kung Fu Kid (100 F), Quartet (100 F) ou le lot à 1000 F. Ecrivez à Maxime Lekieffre, 12, avenue Bizet, 94340 Joinville-le-Pont ou téléphonez au 48 85 06 67.

Vds NEC CORE GRAFX + 7 jeux d'une valeur de 3 000 F, cédé à 2 000 F (Formation Soccer, Final Match Tennis, Vigilante, TV Sport Football, Dead Moon, Veigues et Bomber Man). Possibilité d'échange contre une MEGADRIVE + jeux. Appelez le 42 04 16 57 et demandez Thibaud (Région parisienne, de préférence).

Vds console NINTENDO NES + robot + pistolet + 7 jeux (Simon's Quest, Top Gun, Tetris, Punch Out, Mario Bros I, Duck Hunt et Gyromite). Prix : 2 000 F Envoyez un courrier avec vos coordonnées à Lirim Dauti, 72, rue de Meaux-Isles, Les-Villenoy, 77450 Esbly

Vds jeux NINTENDO : Gauntlet II, Kid Icarus, Wrestling, Gradius, Metal Gear et Robowarrior pour 200 F pièce ou échange 2 jeux contre un jeu MEGADRIVE française (en particulier Sword of Vermillion). Contactez Rémy au 34 72 69 91 après 18 h.

Echange Bayou Billy et Duck Tales contre une GAME BOY et 3 jeux minimum dont Tetris. Contactez Nelson au 32 54 40 84.

Vds console NES + 10 jeux : Dragonball, Zelda-1, Double Dragon 2, Rush'n Attack, Mario 1, Castelvania 1 et 2, Punch Out 2, Golf, Soccer et Ice Hockey. Le tout en très bon état pour une valeur de 3 400 F, vendu 1 500 F. Vds aussi cartouches SEGA : Global Defense et Volley Ball pour 270 F. Téléphonez au 90 82 16 37.

Vds pour console NINTENDO : Rygar en parfait état à 250 F au lieu de 360 F. Contactez Julien Lemaux, le cyrus, Bat A, rue Pierre-Bories, 83100 Toulon.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux : Great Volley Ball et Transbot au prix de 750 F. Possibilité de vente au détail. Demandez Cédric au 38 32 01 16

URGENT! Vds console NINTENDO + 4 jeux (TMHT, Simon's Quest, Dragonball et Ghosts'n Goblins pour 1 500 F avec un jeu cadeau. Demandez David au 60 15 46 69.

A vendre Megaman 2 (290 F), Megaman (300 F) ou les deux 550 F. Téléphonez au 53 93 11 99 ou écrivez à Pierre Lesdomes, 5, rue de l'Avance, 47700 Casteljaloux.

Vds MEGADRIVE française garantie 8 mois + 1 manette + arcade power stick + 3 jeux: Altered Beast, Populous et Shadow Dancer. Prix d'achat : 3 000 F, cédé à 2 000 F. Achète GAME GEAR + 1 ou 2 jeux encore sous garantie. Alain Bignet, 2, rue des Marquis, 13870 Rognonas. tel. : 90 94 93 14.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 6 jeux dont Fire and Forget 2 et Shinobi + 2 joysticks. Valeur 2 500 F, vendu à 1 290 F. Demandez Nicolas au 46 60 95 15 (Paris).

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 paddles + control stick + 4 jeux (Alex Kidd, Fantasy Zone, secret Command et Enduro Racer). Le tout encore sous garantie, cédé 900 F. Contactez François au 34 69 46 37 (Val-d'Oise).

Vds MEGADRIVE française + 2 paddles + 8 jeux : Mickey, Shinobi, Shadow Dancer, Moonwalker, Ghouls'n Ghost, E Swat... au prix de 3000 F à débattre. Vds également SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux : Mickey, R-Type, Ys, Space Harrier, Vigilante, Kenseiden, American Pro Football au prix de 1 500 F à débattre Contactez Meng au 47 78 77 26 à partir de 18 h (Hauts-de-Seine).

PIN'S SUPER MARIO

25F l'un

Commandez tout de suite les Pin's Super Mario !

125F la série

65F les 5 boîtes

B

C

D

F

OFFRE SPECIALE 150F

LES COFFRETS PLASTIQUE NE

Pour un petit nombre de cartouches, adoptez la protection autonome de ces boîtiers plastique ! Comme ils sont transparents, vous identifiez immédiatement le titre du jeu.

LE BOITIER NEXOFT

Le boîtier Nexoft est un véritable blindage contre les chocs. Pratique, il permet de porter votre Game Boy, cinq jeux, le casque et le VideoLink en bandoulière !

GAME BOY
PORTABLE CARRY ALL BY NEXOFT

SATISFAIT OU REMBOURSE DANS LES DIX JOURS.

(Frais de port exceptés Retour en port payé dans l'emballage d'origine.)

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :
SIGNATURE (des parents pour les mineurs) :

ACCESSOIRES	QTE	PRIX
TOTAL :		
FRAIS DE PORT ACCESSOIRES :		20 F
FRAIS DE PORT PIN S :		5 F
TOTAL :		

Envoyez votre bon de commande à :
ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

☐ Je paie en chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 francs pour frais de remboursement).

* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies.

Cadeau

Je constate une petite baisse de régime dans votre courrier de rentrée. Bien que la qualité prévale sur la quantité, je vous trouve un peu fainéants. Auriez-vous l'esprit encore en vacances, ou la rentrée vous démoralise-t-elle au point de ne plus toucher votre console ? Je compte sur vous pour nous écrire en grand nombre, en ce mois d'octobre.

REPONSES AUX SOS

Encore une fois pas mal de SOS n'ont pu être publiés faute de précisions. N'oubliez surtout pas d'indiquer tous les details possibles (niveau, nom du monstre qui vous bloque par exemple) N'hésitez pas à jeter un œil dans la doc, certains renseignements qui s'y trouvent peuvent être d'une aide précieuse pour mieux cerner votre problème.

Sylvain possède une Megadrive, une Master System et une Nintendo. Vous imaginez l'encyclopédie qu'il doit être ? Bref, il répond aux SOS se rapportant à Zelda I et II, Super Mario I et II, Double Dragon I et II, Galaga, Popeye, Xevious, Metroid, Kung-Fu, Dragonball, Simon's Quest, Megaman II, Bubble Bobble, Tortues Ninja, Goonies II, Top Gun et Punch-Out sur Nintendo bien sûr ; sur Sega Master, il répond à Ys, Alex Kidd in Miracle World, Wonder Boy I, II et III, Fire & Forget, Forgotten Worlds Shinobi et Spellcaster, tandis que sur Megadrive, il est venu à bout de Moonwalker, Mickey Mouse, Shadow Dancer, Altered Beast, Super Monaco GP, Thunder Force III, Rainbow Island, Wonderboy III, Last Battle, Aeroblaster, Golden Axe, Heavy Unit et Revenge of Shinobi. Attention, il exige quand même deux choses fort justement, d'ailleurs : que vous joigniez une enveloppe timbrée et que les questions soient précises et bien exprimées. Contactez Sylvain Druart, 3, rue des Acacias, 59750 Feignies.

C'est la première fois que je lis une liste concernant la GX 4000. Sa contribution est modeste, mais mérite malgré tout ces lignes. Il répond à vos SOS concernant Robocop II, Switchblade et Navy Seals Ecrivez a Olivier Mouchel, Route de Creully, Martragny, 14740 Bretteville-l'Orgueilleuse

Danh avec H (attention il y tient !). Il propose de vous venir en aide si vous êtes bloqués dans Revenge of Shinobi, Ghouls'n Ghosts, Moonwalker, Mystic Defender et Golden Axe sur votre Megadrive ; ainsi que dans R-Type, Ghostbusters, Wonderboy III, Kung-Fu Kid sur la Sega Master. Ecrivez a Danh avec un « H », 94, avenue Emile-Cossonneau, 93160 Noisy-le-Grand

Denis s'engage à repondre personnellement à tout SOS concernant la liste qui suit sur Nintendo : Duck Tales, Metroid, Super Mario Bros I et II, Megaman I et II, Zelda I et II et Double Dragon II Envoyez une enveloppe timbree à Denis Chippaux, 14, Bd Alexandre-1er, 54123 St-Max.

Riton the killer affirme pouvoir répondre à vos questions concernant Robocop II et Navy Seals sur votre GX 4000, Dead Moon, Shinobi, Dragon Spirit sur la Core Grafx, Sonic sur Megadrive et Batman sur Game Boy Appelez au 78 50 38 67 et demandez Nicolas

Le gladiateur a fini un stock de jeux Megadrive auxquels il affirme pouvoir répondre. Voici sa liste : Altered Beast, Forgotten World, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, World Cup Italia 90, Super Basketball, James Buster Douglas, Truxton, Twin Hawk, Strider, E-Swat, Mystic Defender, Tiger Heli, Ghouls'n Ghosts, Street of Rage et Fire Mustang Ecrivez à Philippe Breton, 125, rue Laennec, 69008 Lyon.

Olivier se propose de répondre aux SOS se rapportant à Super Mario I et II, Megaman I et II, Double Dragon II, Gremlins II et Kung-Fu. C'est sur Nintendo bien sûr. Ecrivez à Olivier De Doncker, 20, avenue de L'arbre-Ballon, 1090 Bruxelles, Belgique, une fois.

Castelvania, Rush'n Attack, Soccer, Super Mario Bros I et II, Megaman II, World Wrestling, Zelda, Teenage Mutant Hero Turtles, Ikari Warriors, Track & Field II, Kung-Fu, Tetris, et Stealth ATF sur Nintendo n'ont plus de secrets pour Sébastien. Envoyez une enveloppe timbrée à Sébastien Dupont, 7, rue Louis-Aragon, 87350 Panazol.

Si vous avez des problèmes dans Alex Kidd in Miracle World, Alex Kidd in High-Tech World, Alex Kidd in Shinobi World, Assault City, Basketball Nightmare, Danan, Double Dragon, Double Hawk, Dynamite Duke, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe Warrior, Golvelius, Indiana Jones, Lord of the Sword, Miracle Warriors, Moonwalker, Posséidon War, Castle of Illusion, Kung-Fu Kid, Rastan, Phantasy Star, Psychic World, RC Grand Prix, Spellcaster, Wonderboy III, Ys, Black Belt, Cyborg Hunter, Shinobi et Cyber Shinobi (Sega Master System), il vous suffit d'envoyer une enveloppe timbrée et une bafouille expliquant en détail votre problème. Benoît Cauvin, 13Z, immeuble Donon, residence du Val, rue Pont-Coty, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon.

Pierre s'offre de répondre à toutes vos questions concernant Castelvania, Simon's Quest, Double Dragon II, Probotector, Robocop, Nintendo World Cup, Batman, Duck Tales, Goonies II, Zelda I, Megaman II, Robowarrior, Super Mario Bros I, Teenage Mutant Hero Turtles et Wrath of the Black Manta sur NINTENDO. Contactez Pierre Chateu, 11, chemin de la Jarrie, Chassagne, 17220 La Jarrie.

LA REPONSE DU MOIS

C'est un lecteur luxembourgeois qui gagne l'abonnement ce mois-ci. Il nous a envoyé une liste très complète de jeux Master System qu'il a terminés. Il se proposa de répondre par téléphone, mais aussi par courrier, heureusement, aux SOS concernant Altered Beast, Teddy Boy, Double Dragon, Golden Axe, Dynamite Duke, Moonwalker, Ghostbusters, Alex Kidd in High-Tech World, Shinobi, Kung-Fu Kid, Out Run, Vigilante, Rastan, Ghouls'n Ghosts, Cyber Shinobi, Zillion I et II, Psychofox, Maze Hunter, Rampage, Transbot, Enduro Racer, Hang-On, Wonderboy III, Time Soldiers, Mickey Mouse, Pro Wrestling, Strider, Rescue Mission, Forgotten Worlds, Captain Silver et Golvelius. Ouf ! Ce n'est pas tout, en ce qui concerne la Game Boy, il répond à Batman, Duck Tales, Tortues Ninjas, Burai Fighter, Robocop et Super Mario Land Ecrivez à Jean Filip Rodriguez 27, rue Joseph Junck, 1839 Luxembourg, tél 40 45 27. Christophe s'offre de répondre aux SOS concernant les jeux Master System suivants : Ghostbusters, Submarine Attack, Enduro Racer, Out Run, Rastan, Dead Angle, Afterburner, Wonder Boy III, Shinobi, Golden Axe, Kung-Fu Kid, Double Dragon, Rampage, Time Soldier, Rocky, Basketball Nightmare et E-Swat. Pour le premier SOS pioché au hasard dans le tas, ça laisse augurer le meilleur. Pour le contacter, écrivez à Christophe Clermeaux, 30, rue Martin-Luther-King, 42300 Roanne

Ses copains le surnomment le King de la Game Boy puisqu'il a fini les six jeux qu'il a. Il peut vous aider si vous butez sur Super Mario Land, Solarstriker, Double Dragon, Batman, Tortues Ninja et Burai Fighter. Ecrivez à Michel Nosof, 7, allée de la Marjolaine, 17420 St-Palais-sur-Mer.

Rémi nous envoie la liste des jeux Master System qu'il a terminés. Il répond à tout ce qui concerne Ghouls'n Ghosts, Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd in Miracle World, Castle of Illusion, Danan the Jungle Fighter, Rastan, Wonderboy I, II et III, R-Type, Pshychofox, Out-Run, Bank Panic, Shinobi, Moonwalker, Action Fighter, Transbot, Double Dragon, Hang-On, Indiana Jones, Psychic World ainsi que la plus grande partie de Golden Axe Warrior (Jetez un coup d'œil aux SOS pour plus de détails). Sur Game Boy il a terminé Ninja Turtles. Envoyez une enveloppe timbrée à Rémi Mahieux, 9, avenue Otmus, 02400 Chateau-Thierry.

Encore une sacrée liste que j'ai recue de Mega D+. Il répond à toutes vos questions concernant Altered Beast, Ghouls'n Ghosts, Super Volleyball, Revenge of Shinobi, Forgotten Worlds, Moonwalker, Mystic Defender, Truxton, Golden Axe et Shadow Dancer sur Megadrive ainsi que California Games, Shinobi, Altered Beast, Enduro Racer, Ghostbusters, Wonderboy II et III, Kung-Fu Kid, R-Type, Black Belt, Double Dragon, Dynamite Dux, Vigilante, Ram-page, Spacer Harrier, Out Run, Zaxxon 3D, Rocky, The Ninja, Time Soldiers, Transbot, Zillion II, Teddy Boy, Quartet, Choplifter et Casino Games sur Sega Master System et pour finir Super Mario Land sur Game Boy. Appelez Mega D+ au 45 92 88 12 (précédé de 16-1 pour la province).

La Game Boy fait une percée remarquée dans la rubrique « SOS ». Frédéric répond à vos questions se rapportant à Tétris, Super Mario Land, Alleway, Solar Striker, Double Dragon, Bugs Bunny, Batman, Duck Tales, Gargoyle's Quest et les Tortues Ninja. Sur console Nintendo, Il peut vous répondre si votre problème concerne Burai Fighter, Batman DDII et Rad Racer. Ecrivez à Frédéric Jeannered, Oye et Pallet, 25160 Malbruisson ou téléphonez au 81 89 43 19 de 18 h à 22 h.

Samuel peut répondre à tous vos SOS concernant Faxanadu, la permière quête de Zelda I, Zelda II, Super Mario Bros I et II, Castelvania, Simon's Quest, Megaman II, Double Dragon II, Bubble Bobble, Teenage Mutant Hero Turtles, Punch Out, Gun Smoke et Dragonball sur Nintendo. Téléphonez au 21 84 25 90 le samedi après-midi ou le dimanche, ou écrivez à Samuel Rohaut, 7, rue des Sorbiers, 62180 Verton.

Avis aux amateurs ! Benji est venu à bout de Castelvania, Simon's Quest, Life Force, Super Mario I et II, Zelda I et II, Megaman I et II, Double Dragon I et II, Rygar, Batman, Robocop, Faxanadu, Kung-Fu, Duck Tales sur Nintendo. Contactez-le par téléphone au 27 89 61 51 précédé du 16-1 pour les Parisiens.

DOUBLE DRAGON (Game Boy)

D'après Olivier la technique de combat pour vaincre le monstre de fin de troisiéme niveau semble simple. Il te suffit de l'amener au bord de la corniche. Pour cela laisse-le venir vers toi, ensuite frappe-le et avance un peu. Une fois au bord, frappe-le de nouveau pour le faire tomber dans la lave.

SECTION Z (Nintendo)

Frédéric nous envoie la réponse à la question de Ludobic on ne peut plus clair. Entre les section 4Z et 47, vous rencontrez une boucle sans fin. Pour en sortir, passe en haut de l'écran quand tu es à la section 47, et tire sur la droite. Une porte secrète apparaîtra pour te mener directement au niveau suivant.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Nintendo)

Ludovic donne la réponse tant attendue par Nicolas pour vaincre les cosmonautes. Si le plafond est haut, utilise de préférence Donatello dont l'arme a la portée la plus longue. Si le plafond est bas, fonce dans le tas en nettoyant le terrain à l'aide du Kai.

SOS

R-TYPE (Game Boy)

Jean-Paul ne parvient pas à franchir le stage 4 de R-Type. Malgré tous les crédits supplémentaires et toutes les options, il se fait systématiquement écraser par des rochers arrivant de toutes parts.

KUNG-FU KID (Sega Master System)

Guillaume se retrouve bloqué au niveau 6. Il se heurte sans arrêt à Cha-Ho, l'homme à l'épée magique.

DOUBLE DRAGON (Game Boy)

Il a envoyé la solution aux SOS sur ce jeu. Malgré tout, il ne parvient pas à tuer Willy, le guerrier armé d'une mitraillette.

FANTASY ZONE (Sega Master System)

Il s'est lancé avec ardeur et conviction dans le jeu, mais il avoue être complètement paumé. Qui peut lui venir en aide en lui expliquant comment vaincre le boss du deuxième monde ?
Erwan pourra lui apporter la réponse vu que, lui, est bloqué au boss du niveau 8...

SOLSTICE (Nintendo)

C'est un désastre ! JC n'avait pas l'habitude de rencontrer de gros problèmes sur ses jeux. Avec Soltice, il confie avoir trouvé son maître. Il fait d'ailleurs appel à lui pour savoir comment obtenir les bottes magiques, entre autres.

LODE RUNNER (Core Grafx)

Une nouvelle fois ce jeu est à l'honneur dans la rubrique « SOS ». Qui peut indiquer à Manu la façon de procéder pour passer le niveau 28 ? (password : 9804 4739 1911 1704).

SWORD OF VERMILLION (Megadrive)

Cyril se pose pas mal de questions sur ce jeu de rôle-aventure. A quoi sert la « secret key » ? Quel mystère plane sur l'arbre solitaire décrit dans la notice ? Et enfin, qui pourrait lui expliquer une technique de combat pour vaincre le « fire demon » ?

GOLDEN AXE WARRIOR (Sega Master System)

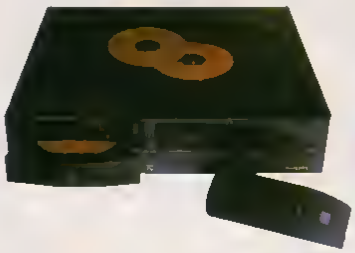
Rémi cherche en vain la Golden Axe ainsi que l'entrée du palais de Death Adder. Quelqu'un est-il en mesure de le lui expliquer ?

ZELDA II (NINTENDO)

Thierry ne peut pas continuer la quête car il ne sait pas où trouver la ville de « Hidden Town ». Il lui semble indispensable d'y passer pour trouver une clef ouvrant une porte dans le sixième palais.
D'une façon générale, vous êtes nombreux à demander la localisation des sorts de magie. Quelqu'un pourrait-il envoyer une liste de ces lieux ?

ULTIMA IV (SEGA MASTER SYSTEM)

Il s'acharne sur sa console. Il a trouvé toutes les ruines et tous les mantras, mais il ne parvient pas à mettre la main sur les pierres dont certains villageois parlent. Qui peut aider Jean-Charles-Hubert ? (Ndrl : promis, je vous ponds un Plans et Astuces au plus vite !).



HI-TECH

LE CDI : "CD"

Philips lance ce mois-ci aux USA l'une des machines les plus attendues de cette fin de siècle... Le CDI. Player One vous explique de quoi il s'agit.

Le 13 octobre va marquer une date historique dans l'histoire de l'électronique grand public. C'est à cette date que Philips va lancer, sur le territoire américain, le premier Compact Disc Interactif (CDI). Le monde va rentrer dans l'ère du multimédia ! Qu'est-ce que cette machine ? Qui est concerné ? Comment cela marche ? Qu'est-ce que multimédia veut dire ? Voici les premiers éléments de réponse.

LE STANDARD

Le CDI est avant tout un standard né d'un accord entre Philips (l'initiateur de ce concept), Sony et Matsushita. Cela veut dire, que ces trois marques prestigieuses vont sortir leur propre modèle de CDI. Toutefois ces derniers seront compatibles entre eux. Un « disc interactif » fonctionnera, donc, aussi bien sur un lecteur de CDI Sony que sur un lecteur Philips !

LE CONCEPT

Le principe du CDI est en même temps simple et compliqué. Pour simplifier, on peut dire que le CDI est un mélange entre un ordinateur, une console de jeu, une chaîne stéréo et un magnétoscope ! En clair, le CDI introduit la notion de « multimédia ». C'est-à-dire que dans une même application (qu'il s'agisse d'un jeu, d'un programme éducatif ou culturel), on peut marier des images, du textes, du son (musique , voix) et même des animations vidéo. Le but étant de proposer au grand public une machine simple d'emploi (pas de clavier, pas de codes à retenir pour l'utiliser !), la moins chère possible, qui remplacera les lecteurs de Compact Disc audio et qui, dans le même temps, proposera un choix d'applications immense allant du jeu vidéo aux programmes de formation professionnelle en passant par les encyclopédies et autres dictionnaires illustrés...

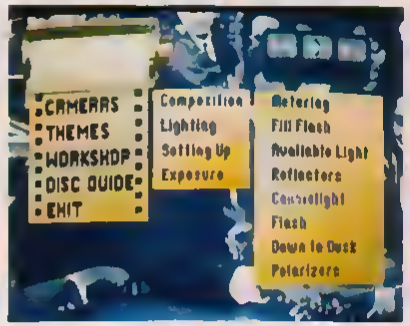
LA MACHINE

Il existe actuellement trois formes connues de CDI : le lecteur grand public, le lecteur professionnel et une version portable (prototype de chez Sony). Nous ne parlerons uniquement que du lecteur grand public Philips puisque, pour l'instant, c'est le seul qui vous concerne directement. Il se présente sous la forme d'un lecteur de Compact Disc classique. Les Compacts Discs de douze pouces (la même taille que les CD audio) se posent directement sur le tiroir habituel. Le CDI se branche sur la télévision, ou sur un moniteur, comme les consoles, par le biais d'une prise Péritel. Tout à été conçu autour de la simplicité d'emploi et de la convivialité. La preuve, lorsqu'on allume la machine, le message « Hello ! » s'inscrit sur le petit écran qui indique, sur le devant de la machine, si l'on utilise un CD Interactif ou si l'on écoute un CD audio (avec le nombre de pistes et le minutage du disque, comme les autres lecteurs de CD).

Il n'y a pas de clavier. Pour « naviguer » dans l'information, on utilise une télécommande un peu particulière. En plus des fonctions habituelles de lecture, d'avance rapide, etc., qui servent quand on écoute un CD audio, cette dernière dispose d'un petit joystick. Celui-ci, entouré de quatre boutons de selection, permet de commander

AU TAC

JA DEMAIN !



un curseur à l'écran. Ainsi, on peut se déplacer sur les images, et cliquer où l'on veut. Il sera, de plus, possible de remplacer cette télécommande par une souris, un joystick ou tout autre gadget du genre.

La machine se présente donc, pratiquement, sous sa forme définitive. il ne lui manque, en effet, que le « Full Motion Video », la puce électronique qui permettra au CDI d'afficher des séquences vidéo sur tout l'écran.

LES APPLICATIONS

Un Compact Disc Interactif peut contenir 600 mégaoctets de données ! Soit l'équivalent d'une heure de musique digital, de vingt minutes d'animation vidéo, ou en texte de l'ensemble des œuvres de Shakespeare. Cette puissance de stockage, associée à des capacités d'affichage étonnantes (seize millions de couleurs affichables pour une résolution qui est proche de celle d'une télé!), permettent d'envisager les plus folles réalisations. Par exemple, pour les jeux : une simulation de golf sur CDI vous permettra de jouer sur de vraies images de parcours, filmées au préalables sur de véritables terrains de golfs ! Après chaques coups, des commentateurs de TV d'une grande chaîne américaine (ABC) analysent vos résultats en « direct live » !

Certains programmes vous permettront, même, de visiter les plus grands musées du monde, sans quitter votre fauteuil ! Les plus grandes encyclopédies seront sur CDI ! Il existe déjà des programmes pour aprendre à faire de la photo (ils vous laissent même faire votre propre prise de vue, et commentent le résultat ; si vous vous êtes trompé dans les réglages, la photo est mauvaise !). Ce sera une véritable révolution dans notre vie quotidienne, aussi importante que l'invention de la télévision...

OU, QUAND, COMMENT ?

Le CDI ne sort que dans un an en France. Le prix de la machine devrait tourner aux allentours de 6 000 F, et de 300 F, pour les discs...

Prof Crevette

2

TERMIN

Cyclopéen ! Génial ! Sublime ! Inespéré ! Renversant... TERMINATOR 2 mérite les adjectifs les plus excessifs et les plus élogieux.

Aller voir ce film, c'est expérimenter un vrai voyage spatio-temporel, une rencontre avec le cinéma du troisième millénaire ! Pour vous le présenter au mieux, *Player One* lui a consacré quatre pages. Du jamais vu pour un film dans ce journal !

LE CYBORG

Certains d'entre vous n'ont pas vu le premier *TERMINATOR* (T1). Il n'est donc pas inutile de le résumer brièvement. T1 avait été tourné pour un budget confortable de 6,5 millions de dollars en 1984 par un cinéaste quasi-inconnu, James Cameron, qui n'avait alors réalisé qu'un petit film d'horreur (Piranhas 2, si mes souvenirs sont bons). Le personnage principal fut confié à Arnold Schwarzenegger qui cherchait à l'époque à diversifier ses rôles. Il incarna donc, inattendu dans un rôle de « méchant », le Terminator T-800, un cyborg venu du futur. Un cyborg ? Oui, un ORGanisme CYBernétique, c'est-à-dire un robot ultra-perfectionné constitué d'un endosquelette en métal sur lequel ont été implantés des tissus humains. Véritable ordinateur vivant, le T-800 avait pour programme l'exécution d'une certaine Sarah Connor, une paisible habitante de la Los Angeles actuelle. Sarah ne savait pas qu'elle allait être appelée à mettre au monde un fils, John, qui deviendrait un héros dans le futur. Héros ? Futur ? Cyborg ? Oui, car le premier quart du XXIe siècle sera une époque de lutte atroce où les machines, devenues autonomes et conscientes, chercheront à exterminer la race humaine, décimée par une catastrophe nucléaire.

Les hommes se rassembleront derrière un champion légendaire... John Connor. En effet, n'arrivant pas à briser la résistance des hommes, les machines ont donc expédié le T-800 dans le passé (c'est-à-dire de nos jours) pour éliminer la mère de Connor. Si le T-800 accomplit son programme, il n'y aura alors plus personne pour empêcher le triomphe de la mécanique glaciale et inhumaine sur la chair fragile de l'Homo sapiens ! Un drame planétaire était en cours. Ayant eu vent de la manoeuvre, les hommes envoyèrent à leur tour leur meilleur guerrier en 1984, avec comme objectif la protection de la future mère de leur leader et la destruction du Terminator, l'ultime machine à tuer !

J'espère que vous avez maintenant compris qu'il vous est impératif de voir T1. La K7 est aisément trouvable, veinards ! Il serait, à vrai dire, scandaleux que vous manquiez un tel film car il s'agit d'un bonheur de Shoot'em up, Blast'em up et Slay'em all filmé. Mieux, le film com-

INFOS ■ ■ Sortie de *Terminator 2* le 16 septembre *Terminator 1* disponible en vidéo chez **RCV** (distributeur: GCR) *Stre* « Steadycam » (caméra portée qui permet de filmer en courant sans que l'image ne tremble) T2 est disponible chez **Delta Vi** les louer au videoclub **BD Ciné**. **CINEFEX** est distribué par les éditions DEESSE. Les comics en **VO** sont trouvables chez **AC** dans tous ces endroits où nous sommes de temps en temps !

ATOR 2

porte d'intenses moments d'émotion. Ajoutons que T1 est un film mis en scène avec une efficacité redoutable, un long métrage trapu, « speed » et compact comme un pit-bull ! Le succès fut phénoménal. Le mot « Terminator », le verbe « To Terminate » entrèrent dans le langage courant américain (voir le groupe de Rap **Public Enemy**). T1 appelait une suite. Elle ne fut pas possible avant six ans à cause de problèmes juridiques complexes sur la propriété des droits. L'idée n'allait, heureusement, pas être abandonnée... Entre-temps, James Cameron devenait un des réalisateurs les plus courus d'Hollywood grâce à *Aliens* et *Abyss*.

Arnold, de son côté, entamait la succession de méga-succès qui firent de lui l'acteur le mieux payé au monde, atteignant maintenant un niveau de popularité qui lui permet même d'envisager une carrière politique (futur sénateur ou gouverneur de Californie ?). C'est en 1990, que se dissipèrent les problèmes légaux empêchant la mise en chantier de ***Terminator 2*** (T2). L'heure du retour du cyborg avait sonné !

T-800 CONTRE T-1000 !

Dès l'origine, T2 s'annonçait comme l'un des films les plus ambitieux de tous les temps. Cameron et Schwarzenegger avaient conclu une sorte d'accord tacite les liant pour tourner un éventuel T2. Tant mieux : on était assuré que T2 ne serait pas une de ces « sous-suites » confiées aux premiers venus ! Les deux hommes étaient prêts à recommencer, de même que l'actrice Linda Hamilton (Sarah Connor). La compagnie Carolco débloqua une somme ahurissante de 100 millions de dollars pour financer le film dont 15 millions pour Arnold (11 millions sous forme de jet privé !). On décida que le film sortirait aux Etats-Unis pour l'été 1991. Cameron et son coscénariste, William Wisher, écrivirent le scénario à marche forcée, en seulement huit semaines, pour ne pas retarder le début du tournage, prévu en octobre 1990. Il allait durer six mois. Tout fut donc planifié avec le plus grand soin. James Cameron dit du cinéma qu'il s'agit « d'une guerre » et on est forcé de reconnaître qu'avec son planning ultra-précis, son budget colossal et les mille personnes impliquées, il ressemble plus à un chef d'armée qu'à un metteur en scène. Rassurons tout de suite nos lecteurs les plus méfiants : T2 n'est pas (oh, non !) un de ces films d'action « bovine » qui se résument à une suite de castagnes sanglantes et gratuites ! Mais jugez-en plutôt, vous pouvez lire sans crainte, on ne vous révèlera rien de crucial...

Ayant échoué à éliminer Connor, les machines envoient un nouveau Terminator dans le passé pour éliminer le futur leader dans son enfance. Il s'agit cette fois d'un modèle encore plus perfectionné, le T-1000, construit dans un métal liquide et doué d'une faculté de mimétisme presque parfaite. Le T-1000 peut en effet imiter des formes de vie comme l'homme ou des objets de composition chimique simple. Le T-1000 est donc une arme informatique cauchemardesque dont rien (?) ne peut empêcher d'exécuter son programme, en l'occurrence, massacrer John Connor devenu « teenager ». Pour répliquer à ce nouveau raid temporel, Connor, adulte, reprogramme un T-800 (Arnold) avec pour mission rien de moins que sa protection dans le passé ! Il y a donc deux Terminators en liberté à Los Angeles. Pendant ce temps, Sarah Connor, traumatisée par ce qu'elle a appris du futur probable de la planète lors des événements racontés par T1, est enfermée, déclarée folle, dans un hôpital

t Trash, film mis en scène par **Jim Muro**, opérateur éo. Nous recommandons à nos lecteurs parisiens de **UALITES**. Vous devriez être accueillis à bras ouverts

psychiatrique. Elle a beau tenter d'expliquer à ses geôliers que l'inéluctable aura lieu en 1997, elle n'arrive qu'à les convaincre, encore plus, de la nécessité de ne pas la laisser sortir ! Confié à des parents adoptifs, John, âgé de 10-11 ans met à profit l'entraînement militaire auquel sa mère l'a soumis depuis son enfance, en prévision de son futur de guerrier, pour piller des distributeurs bancaires !

Sur ce, surgissent les deux Terminators qui se mettent en chasse de John, écrasant tout sur leur passage. Au même moment, des scientifiques effectuent des recherches ultra-secrètes sur un microprocesseur d'un type révolutionnaire dont l'origine est inconnue... Les acteurs du drame sont en place pour le compte à rebours menant au jour du déclenchement de la guerre nucléaire, celui du Jugement Dernier !

Voilà donc, grossièrement résumées, les grandes lignes de l'histoire de T2. D'ores et déjà, on constate la richesse du script, nettement plus fouillé que celui de T1. Les divers éléments de l'histoire sont développés au cours de 2 h 17 (oui !) de cinéma-spectacle grandiose. Les personnages sont d'une justesse remarquable : Arnold n'a jamais été aussi impressionant, **Robert Patrick** (T-1000) est l'incarnation parfaite du Mal et **Linda Hamilton** campe une Sarah Connor droite comme un marines, véritable amazone des temps modernes. Applaudissons, aussi, la performance du jeune **Edward Furlong** (John), sur qui repose une bonne part du réalisme psychologique du film. Il faut insister sur l'intensité du script, sur l'enchaînement implacable des événements dans cette belle aventure de science-fiction. L'importance du budget de T2 est, bien entendu, justifiée par la multitude d'effets spéciaux et de cascades et, là, même les esprits les plus chagrins devront convenir que T2 est un (le ?) des films les plus spectaculaires de l'histoire du cinéma !

LA FOLIE DES FX

Il y a une telle pléthore d'effets spéciaux dans T2 que la production a recruté pas moins de quatre équipes de techniciens pour le film ! C'est **Stan Winston**, l'auteur du design du ***Terminator 1***, qui a été chargé de construire les endosquelettes et les maquillages du T-800 et une partie de ceux du T-1000. Le boulot de Winston est remarquable. Au fur et à mesure qu'il encaisse les coups, le T-800 dévoile son squelette métallique. Arnold dut donc passer l'équivalent de six jours entre les mains des maquilleurs ! Winston signe aussi les modèles T-800 de la grande scène de guerre du XXIe siècle où les rêves les plus fous des scénaristes de comics prennent « vie » On croirait assister à un reportage « live » d'une équipe de CNN futuriste, plongée dans l'enfer guerrier du siècle prochain ! Vous serez cloués sur vos sièges ! C'est ILM, la société d'effets spéciaux de George **Lucas**, qui s'est occupée, dirigée par Dennis Muren, des 43 effets par ordinateur. Les bécanes (des modèles hyper-puissants et ultra-modernes) ont travaillé sur des cascades (supprimer les câbles retenant une moto projetée dans

INFOS ■ ■ 3615 PLAYER ONE : si vous l'aviez consulté, vous auriez pu gagner des places pour le film ***WARLOCK***, des albu
TERMINATOR (Zenda) **3615 PLAYER ONE**, le félicite sur Minitel !

les airs) ou certains stades des mutations incroyables du T-1000. Je préfère d'ailleurs ne pas en dire trop sur celles-ci ! Disons simplement qu'une masse de métal liquide imite, sans qu'il soit possible de déceler une quelconque différence, un être humain. Du WOW, WOW, WOW, SUPER-WOW ! Gene Warren de *Fantasy 2* construisit diverses maquettes (tanks et robots du XXIe siècle) et élabora des effets optiques. Enfin, Robert et Dennis Skotak de 4-Ward Productions (les « Productions En avant », voilà un nom justifié) réalisèrent l'assaut nucléaire où l'on voit réduire en cendres une partie de Los Angeles.

Bref, T2 rassemble certaines des équipes d'effets spéciaux les plus talentueuses d'Hollywood, mises au travail sur un film d'une ambition démesurée. C'est du jamais vu. Nous conseillons sans réserve à tous ceux qui comprennent bien l'anglais d'acquérir le n° 47 de la revue américaine *Cinefex* où sont expliqués les FX du film sur soixante pages détaillées et illustrées avec force photos de tournage. Ne pas le lire, cependant, avant d'avoir vu le film !

LE BULLDOZER T2

La mise en scène, le montage, la photo, l'interprétation, la nouveauté des FX et le script imparable de T2 en font le premier film du XXIe siècle ! Voilà un film qui fera date. Bien entendu, un tel « colosse » était destiné à écraser tout sur son passage : en trois semaines, T2 a rapporté plus d'argent à ses producteurs que *Les Tortues Ninja 2* en plusieurs mois ! C'est vous dire que d'Anchorage à Miami, les spectateurs américains se sont rués pour suivre l'épopée de Sarah et John Connor. Le film arrive enfin dans notre petit pays : vous y serez ! Et vous en redemanderez !

ARNOLD PARLE !

Pour des raisons de « timing », nous n'avons pas pu assister à la conférence de presse parisienne d'Arnold. Voici quelques extraits de l'interview publiée dans le dossier de presse luxueux du film. « Mon personnage essaie de s'adapter à un certain environnement, il est programmé pour imiter des comportements humains. C'est cependant, toujours une machine extrêmement dangereuse, mais, au cours du film, elle se teinte d'humanité. Par rapport au T-1000, j'ai l'impression d'être gentil. C'est d'ailleurs ce qui a été le plus difficile à exprimer pour moi. Si nous tournions une scène située au début du film, je devais être robot. Si, le lendemain, il s'agissait d'une scène finale, je devais injecter de petites indications de mon humanité. Ces allers et retours n'étaient pas évidents. Je devais réagir comme un cyborg. Je ne pouvais manifester aucune peur face aux explosions et aux volées de balles autour de moi. Ce qui peut être difficile quand on traverse une porte en flammes tout en rechargeant son fusil. » Sur son interprétation : « J'ai voulu parvenir au même niveau que des gens comme Clint Eastwood ou Charles Bronson. »

POST SCRIPTUM

Je cours revoir T2 dans trois jours. J'en tremble ! Déjà, j'ai répandu le bruit autour de moi que T2 résumait en un peu plus de deux heures tout ce qu'on aime au cinéma. C'est beau. C'est fort. Le cinéma du futur arrive ! Enfin ■

Inoshiro
Noproblemo

TERMINATOR LA BD

L'éditeur indépendant **Dark Horse** a publié une série de « comic books » tirés du concept de *Terminator*. Illustrée par Chris Warner, c'est une série violente de BD d'action musclée, bien virile. La traduction française est désormais disponible grâce aux éditions **Zendo** et, oh ! joie, **Zendo** et **Ployer One** mettent en jeu **TRENTE** de ces albums à partir du 1er octobre sur notre Minitel. Les vainqueurs d'un concours recevront chez eux cet album sanglant. Osez dire que l'on ne vous gâte pas !

s ***ROUGE DE CHINE*** et ***PREDATOR***. En ce moment, concours pour recevoir des albums ***TORTUES NINJA*** (USA/Glénat) et

TOP 10

NES

1. BATMAN
2. DOUBLE DRAGON II
3. SUPER MARIO BROS II
4. HERO TURTLES
5. A BOY & HIS BLOB
6. DUCK TALES
7. AIRWOLF
8. ADVENTURE OF LINK
9. BAD DUDES
10. BAYOU BILLY

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE
2. SPIDERMAN
3. PACMANIA
4. SHINOBI
5. GOLDEN AXE WARRIOR
6. DOUBLE DRAGON
7. FORGOTTEN WORLDS
8. WONDER BOY III
9. GHOULS N GHOSTS
10. SUPER MONACO GP

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

MEGADRIVE

1. SONIC
2. ALIEN STORM
3. MICKEY MOUSE
4. SHINOBI
5. SUPER MONACO GP
6. MOONWALKER
7. STRIDER
8. SHADOW DANCER
9. FANTASIA
10. DICK TRACY

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

GAME BOY

1. SUPER MARIO LAND
2. TETRIS
3. GARGOYLE'S QUEST
4. BURAI FIGHTER DELUXE
5. DR MARIO
6. F-1 RACE
7. KWIRK
8. AMAZING SPIDERMAN
9. BUGS BUNNY
10. CHESS MASTER

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

BATMAN

SUPER MARIO

THE ADVENTURE OF LINK

TETRIS

LES GRANDS SUCCÈS SONT SUR

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

(1) 34 64 77 55 ● 3615 Nintendo

Console et accessoires pour 100 jeux passionnants

PC Engine

CORE GRAFX PUISSANCE 5

CORE
GRAFX
PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

DES DIZAIN
DE JEU
PC ENGIN
A GAGNER
TOUS LES MOI

SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72

Remplissez ce coupon e
retournez le à:
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILL

Nom:
Adresse:
Ville:
Code postal:

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs: